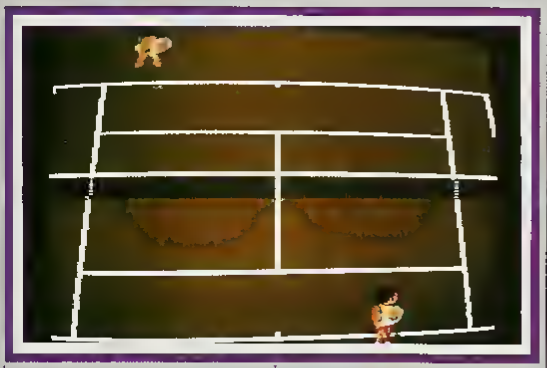
Encore un jeu d'aventure/action, qui par certains côtés peut rappeler Gauntlet, mais il vous suffit de le voir, pour vous rendre compte que Gauntlet à côté c'est de la rigolade. En effet, il peut y avoir deux fois plus d'ennemis présents à l'écran, et plusieurs sortes d'ennemis en même temps. Des passages secrets dans tous les coins, des ennemis qui surgissent de partout, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Je vous souhaite bon courage pour vaincre les créatures qui protègent le fond des donjons. Un système de codes permet de reprendre la partie, une fois que vous serez reposé de toutes ces émotions.

WORLD COURT TENNIS

env 449F 1 à 4 joueurs
Système: PC Engine

Voilà à mon avis le meilleur tennis que l'on ait pu voir sur un micro ou une console. Quatre joueurs simultanés, et toutes sortes de coups possibles, comme les lobs, les smatchs et les amortis. Vous pouvez choisir parmi un grand nombre de joueurs ayant chacun une personnalité. Certains sont plus rapides, d'autres peuvent plonger sur une balle, d'autres sont gauchers, et enfin il y a des hommes et des femmes. Si au début vous prenez des 6 à 0, ne vous en faites pas, vous progresserez assez rapidement, et les matchs deviendront plus équilibrés par la suite. Mais à quatre, là vous aurez droit à de franches crises de rigolade. Très vite, vous vous rendrez compte que vous pouvez mettre la balle où vous voulez, et faire exactement ce que vous voulez. Il vous le faut!



SON SON II

CAPCOM env.449F 1 joueur
Système: PC Engine

De nouveau un jeu d'échelles, bien qu'il n'y ait pas d'échelles dans celui-ci. Vos amis ont été capturés et cachés dans un monde bien étrange, peuplé de non moins étranges créatures. Armé d'un bâton, vous allez à leur secours. Chaque monstre tué laisse place à un fruit. Chaque fruit vous donne de l'argent, et cet argent vous permet d'acheter des objets et aussi des crédits. Les cafetières vous donnent un crédit, et les poires une réserve de vie qui vous sera très utile pour la suite de l'aventure. Vous pouvez aussi, au long de vos périples, acheter des bâtons plus efficaces. Bien sûr, il y a plusieurs mondes, et vous devrez avant de passer au monde suivant affronter un grand monstre. Ce système de jeu n'est pas sans rappeler Wonderboy, mais c'est très prenant. Essayez-le, et vous ne le lâcherez plus.

TIGER HELI

TAITO env.475F 1 joueur
Système. PC Engine

Adaptation parfaite du jeu d'arcade, Tiger Heli est un Must. Je l'avais vu un jour dans une boutique, et au premier abord il ne m'avait pas frappé. un jeu sympa de plus, mais rien de transcendant. Mais j'avais quelques billets en poche et j'ai décidé de l'acheter, pas à contre-coeur, mais presque, car ce n'est pas trop le genre de jeu que j'affectionne. Je dois avouer que mon premier jour de repos, j'ai quand même passé plus de six heures sans décoller le nez de mon écran, passant mon temps à tirer sur l'ennemi et à larguer des bombes. J'étais fier de moi en arrivant péniblement au cinquième niveau, et me demandais si je n'étais pas prêt de voir le bout de ce jeu... Je suis maintenant au onzième niveau, et les chars géants, qui me posaient des problèmes à la fin de chaque niveau au début du jeu, sont maintenant des chars que l'on rencontre couramment dès le début de ces dizième et onzième niveaux .. Bref, c'est génial.

BLOODY WOLF

DECO env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Imaginez un commando, mais avec un personnage deux fois plus grand, pouvant sauter, pouvant conduire une motocyclette, et surtout beaucoup plus rapide, et vous aurez

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA
ATARI ST
Compatibles PC
CONSOLES
actualités

N°19 - Février 90

TOUTES LES CONSOLES DE 1990

CADAVER: Signé BITMAP brothers

LOOM: Plus fort [illegible] INDIANA JONES?

SECRET DÉFENSE: L'après VOYAGEURS DU TEMPS

GÉNÉRATION QUEST et XENOMORPH: DUNGEON MASTER dans l'espace

Dragon's Breath

SUPERS CONCOURS
A gagner:
un AMIGA 500 ...
2 ARCHIMEDES ...
et 50000 FRANCS

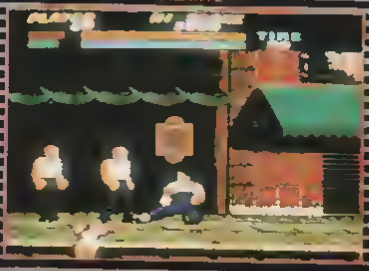
GAGNEZ 50000 F au tennis

M 4681 - 19 - 25,00 F
3794681025007 00190

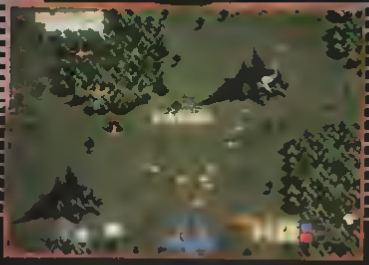
AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



1790 FRS



DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.06.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

UN EDITO A LA LOUPE !

Messieurs et mesdames, ladies and gentlemen, damoiseaux et jouvencelles, chipies et garnements, oyez les bonnes nouvelles que vous allez pouvoir découvrir ci-après:

Un cahier d'actualités complet sur les consoles qui feront parler d'elles en 1990, avec la présentation complète de la PC engine, une actualité des consoles que vous retrouverez désormais dans chaque numéro.

Et puis un système de notations plus sévère, et encore, une maquette plus claire et des notes pour chaque machine, et aussi, des couleurs différentes pour chaque version photographiée, et puis encore, des posters, et puis aussi, des tests et des previews, et puis et puis, des concours de folie avec un Amiga 500, deux Archimèdes et 50000 francs NOUVEAUX à gagner!

Une mauvaise nouvelle, cependant, nous arrive de Las Vegas lors du dernier show ou certains éditeurs importants (Psygnosis notemment), excédés par le piratage, annoncent qu'ils vont se consacrer exclusivement, désormais, aux consoles

Sans rouvrir le débat, il faut bien reconnaitre que les gens qui s'éclatent avec les jeux (ou dans un autre domaine, d'ailleurs) et qui ne dépensent rien pour cela, contribuent à l'extinction du secteur.Ceux qui adoptent une telle attitude portent un nom, celui de parasite et nous aimons penser que nous n'avons pas de lecteurs de ce type, quand tous nos efforts portent à leur éviter, justement, d'acheter des "nanars".

L'actualité de ce mois sur nos machines est plus légère et c'est tant mieux. Cela nous a permis de souffler un peu et de préparer la cérémonie de remise des QUATRE D'OR qui aura eu lieu en présence de 10 d'entre vous (qui ont gagné cette invitation sur le 3615 GEN 4, où il se passe toujours quelque chose) au moment ou vous lisez ces lignes et dont nous vous donnons illico les résultats:

Meilleure adaptation de jeu d'arcade
HARD DRIVIN
Domark

Meilleur jeu d'scène original
RICK DANGEROUS
Firebird

Meilleur shoot em up
XENON 2
Imageworks

Meilleur jeu d'arcade/aventure
IT CAME FROM THE DESERT
Cinemaware

Meilleure simulation sportive
KICK OFF
Anco

Meilleur jeu de course
STUNT CAR
Microstyle

Meilleur jeu de combat
BUDOKAN
Electronic Arts

Meilleur simulateur de vol
F29 RETALIATOR
Ocean

Meilleure simulation
M1 TANK PLATOON
Microprose

Meilleure adaptation
INDIANA JONES AVENTURE
Lucasfilm Games

Meilleur jeu en 3D
INTERPHASE
Imageworks

Meilleur jeu d'aventure français
LES VOYAGEURS DU TEMPS
Delphine Software

Meilleur jeu d'aventure étranger
INDIANA JONES AVENTURE
Lucasfilm Games

Meilleur jeu d'aventure interactif
B.A.T
Ubi Soft

Meilleur jeu de stratégie
SIM CITY
Maxis / Infogrames

Meilleur son
SHADOW OF THE BEAST
Psygnosis

Meilleur packaging
INDIANA JONES AVENTURE
Lucasfilm Games

Meilleur jeu d'arcade/stratégie
IT CAME FROM THE DESERT
Cinemaware

Meilleur jeu original ou innovateur
POPULOUS
Electronic Arts

Meilleur graphisme
LOST PATROL
Ocean

Meilleure compagnie française
DELPHINE SOFTWARK

Meilleure animation
DRAGON'S LAIR
Readysoft

Meilleure présentation
STRYX
Psyclapse

Meilleure réalisation
SHADOW OF THE BEAST
Psygnosis

Prix spécial
INDIANAPOLIS 500
Electronic Arts

Meilleur jeu étranger
INDIANA JONES AVENTURE
Lucasfilm Games

Meilleur jeu français
LES VOYAGEURS DU TEMPS
Delphine Software

Meilleure compagnie étrangère
OCEAN

Prix spécial
CHAOS STRIKES BACK
Fd

Compte-rendu et commentaires dans le prochain numéro.

Hazardous area

6, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE - TÉL. : 48 25 39 83 - MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE

LES CONSOLES

SEGA MEGADRIVE + 1 JEU 2 490 Frs

PC ENGINE 2
SUPER GRAFX
EN DEMONSTRATION

NEC PC ENGINE + 1 JEU 1 790 Frs

LES MICROS

TOUTES LES NOUVEAUTES POUR

AMIGA | ATARI ST | PC | AMSTRAD | SEGA

VENTE PAR CORRESPONDANCE DEMANDEZ NOTRE LISTE DE JEUX ET NOS TARIFS AU 48 25 39 83

GÉNÉRA

TESTS 6 à 44 et 112 à 125

ARCADE/ACTION 6 à 26
En ce mois de février, ça décoiffe avec **Drivin' Force**, ça castagne avec **After The War**, logiciel surprise de la toute jeune société espagnole Dynamic Software
Du côté des adaptations, **Space Ace** nous étonne encore plus que son prédécesseur **Dragon's Lair**, sur le plan de la qualité et du temps de chargement. Le gros problème reste toujours la jouabilité
Avec **Eskimo Games**, vous aurez l'occasion de voir la neige, et vous partez à l'assaut d'une planète Cyborg perdue au fin fond de l'univers avec **Eagle's Rider**.

SPORT 26 à 32
Musclez-vous les poignets avec **Ultimate Darts**, goûtez aux joies de la moto et du custom avec **Harley Davidson**, glissez avec **Face Off**, logiciel de hockey sur glace et éclatez-vous avec **Hardball II**, la suite du plus célèbre jeu de base-ball sur micro.

SIMULATION 112 à 115
Avec **Mechwarrior**, splendide simulation de combats de robots en 3D, et **Deathtrack**, superbe poursuite de voitures futuristes toujours en 3D, Activision s'impose parmi les grands, dans le domaine des jeux originaux et des jeux en 3D Assurément deux des meilleurs programmes de ce mois.

AVENTURE 116 à 125
Dès le jour de son arrivée à la rédaction, **The Colonel's Bequest**, le dernier-né de la société Sierra On Line nous aura tenu en haleine tout un après-midi Véritablement fabuleux !
Chaos Strikes Back est cette fois-ci testé de fond en comble (un de nos testeurs s'est attelé à la tâche un mois durant, et c'est bien la moindre des choses) et tient toutes ses promesses. et plus encore!
Le célébrissime **Starflight** arrive enfin sur Amiga, alors qu'au même moment sort la suite, **Starflight II**, sur PC
Pour tous ceux qui ont terminé **Bloodwych** en deux coups de cuillère à pot, la suite est maintenant disponible

RÉFLEXION 34 à 111
Dragons Breath est testé de A à Z. C'est grand, beau intéressant, en un mot superbe!
Antago, ce logiciel de la toute nouvelle société française Art of Dreams, s'avère être un passionnant jeu de reflexion, surtout a deux

CONCOURS UBI SOFT 38-39
Si vous arrivez à vous qualifier pour les dernières rencontres rassemblant les meilleurs européens, vous gagnerez peut-être le premier prix 50 000F !

LE BIDOUILLEUR MALADE 48-49
En ce mois de février, le Bidouilleur Malade a fait un gros effort. En effet, il vous propose la solution complète de **Space Ace** avec toutes les photos, histoire de bien commencer l'année

VIES INFINIES 50 à 53
Ce mois-ci, Gillus vous apprend à trouver des vies infinies sur ST (sur 68000 en général) Et si vous n'y arrivez décidément pas, nous en publions quand même dans ce numéro nous sommes trop bons

CONSOLES 54 à 79
Debut de la rubrique consoles dans ce numéro de Génération 4 On parle absolument de toutes les consoles la Nec, la Megadrive de Sega, les portables (Atari, Nintendo et Nec), la prochaine Nintendo, le nouvel Amiga .. Bref, tout ce qui est susceptible d'arriver d'ici peu de temps dans vos salons Cette rubrique, vous la retrouverez tous les mois

LES COMPAGNIES ÉTRANGERES 80 à 86
Toutes les prochaines productions de toutes les compagnies de l'entière galaxie

LES COMPAGNIES FRANÇAISES 87
Toutes les prochaines productions de toutes les compagnies de l'entier territoire national

LES PREVIEWS 88 à 107
Un Spécial Demark, avec **Castle Master** et **Escape From The Planet Of Robot Monsters**, un Spécial Gremlin avec

REDACTION
Sublime directeur de la publication Godefroy Guidicel
Dement rédacteur en chef Stephane Lavoisard
Génial rédacteur en chef adjoint Frank Ladoire
Incroyable Chef de rubrique Mic Dax
Invraisemblable secrétaire de rédaction Françoise Germain
Luxueux comité de redaction Jean Delaite, Sophie Dumas Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathiere, Didier Latil, Philippe Querleux
Vieux Maquettiste Michel Lhopitault
Jeune Maquettiste Daniel Schindelman
Inout service télématique (3615 GEN4) Mic Dax
Gros Assistant telematique Watsit
Photogravure AGS (Tour), Digitop (Lille) Chromozone (Montrouge)
Impression Syma (Torcy)

ADMINISTRATION
Fantastique Secretariat & abonnements Nicole Gabert
Génération 4 est édité par Pressimage SARL au capital de 2000 francs 5 rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS Tel 42 49 56 29

Tout reproduction de textes ou de documents même partielle est interdite L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre publication dans le journal Aucun document ne sera retourné

Publicité Antoine Harmel (tel 42 49 56 29)

INDEX DES ANNONCEURS

ABT	70
CHOUETTE	93
ELECTRON	27
ELECTRONIC ARTS	7
FLOPPY	89
GAMES	91
HAZARDOUS AREA	3
LORICIEL	13 15 [illegible]
MICRO AVENUE	33
MICRO MANIA	47 [illegible]
MICRO VIDEO	2
MICROIDS	
NEW DEAL	
SFMI	[illegible] 41 129 153
SODIPENG	
TITUS	
TWENTY CENTURY	
UBI SOFT	

RATION 4

les super jeux d'arcade et d'aventure, un Spécial cinématique avec la suite des **Voyageurs du Temps**, un Spécial Mirrorsoft, avec le magnifique **Blade Warrior** et le nouveau Bitmap Brothers, et enfin un Spécial Logotron doté previews, il y a **Loom** de Lucasfilm, et bien d'autres...

CONCOURS TITUS **95**
Pour tout ceux qui n'apprécient guère le tennis et préféreraient le football, Titus a pensé à eux, et organise un grand tournoi de **Kick Off** avec un Amiga 500 à la clé. Titus à vos crampons!

CONCOURS DÉMO **97**
Deux Archimedes à gagner pour les lauréats de notre grand concours démo! Pour concourir, faites des démos!

GEN CANCANS **126**
Prévisions, bruits de couloirs, rumeurs.. bref, tout ce qui se murmure dans les milieux autorisés vous est rapporté dans les cancans de Génération 4.

LA BOUTIQUE **108-109-110**
Précipitez-vous sur les pages de la boutique de Pressimage en plus des dernières nouvautés, vous y trouverez toutes sortes de programmes et d'accesoires indispensables qui vous rendront la vie plus facile.

ACCESSOIRES **127**
N'hesitez pas, procurez-vous les T-shirts Génération 4! Pour faire d'une pierre deux coups, commandez aussi les CD les reliures, le Track-ball..

PETITES ANNONCES **128-133**
On trouve de tout dans les P.A. À vous de chercher et de dénicher la bonne affaire

LES TESTS DE GENERATION 4

Pénible pour un magazine aussi récent que nous, mais nous commencions à nous faire un peu vieux. Nos critères de jugement et de notation, basés sur des idées d'antan, n'étaient plus efficaces vis-à-vis des produits qui sortaient depuis quelque temps. D'où l'avalanche de Gen Hit, de Gen d'Or et d'excellentes notes depuis quelques mois. Il était temps de remédier à ceci, et nous en profitons pour vous proposer notre nouveau système de tests.

A la place d'un sujet et de multiples avis pour chaque jeu comme auparavant, la seule chose, que vous serez sûr de trouver pour chaque produit, est le banc d'essai complet fait par un testeur. Il est sur fond blanc, on ne peut pas le louper! Si des membres de la rédaction ne sont pas d'accord, ou bien ont des choses à rajouter par rapport à ce banc d'essai, vous trouverez alors leur avis, comme anciennement, dans un pavé à part!
L'intérêt de ce système est de laisser plus d'espace pour mieux décrire les bons produits, et de réduire la place prise par les tests des mauvais jeux. Côté rédaction, vous gagnez donc en qualité.
Les pavés changent légèrement, puisque les différentes versions ont parfois des notes différentes. Sans quoi les notes sont désormais beaucoup plus sévères, et les jeux vraiment mauvais ne comportent d'autre part plus que la note d'intérêt.

Côté récompense, le Gen d'Or est donné aux produits majeurs, ceux qui vont rester dans l'histoire. Enfin, disons plutôt, ceux dont on se souviendra toujours l'année prochaine. Il est donc aussi rare qu'apprécié.
Le Gen Hit, comme son nom l'indique, est remis aux jeux qui excellent dans leur genre. Ce ne sont pas des softs inoubliables, mais ils vont quand même faire partie des meilleures ventes pendant quelque temps!
Une nouvelle "récompense", le Gen Glok, apparaîtra le mois prochain, et vous permettra de repérer rapidement les produits vraiment minables, ceux qu'il faudrait brûler en place publique!

LES NOTES
0-30% Très mauvais
31-50% Mauvais.
51-65% Moyen.
66-80% Bon
81-90% Très bon
91-100% Excellent

Enfin, vous pouvez maintenant repérer la version photographiée, selon le filet de couleur qui l'entoure
AMIGA rouge
PC orange
PC ENGINE violet
ST bleu

Le mois prochain, nous varierons les photos d'écran, de manière à avoir le maximum de versions différentes.

NOTE CONCERNANT LES PRODUITS PC, A LIRE, MEME SI VOUS AVEZ UN ST OU UN AMIGA

Rappelons que nous ne testons que les produits PC tournant au minimum en EGA (mode graphique acceptant 16 couleurs, légèrement inférieur a celui du ST ou de l'Amiga), mais aussi en VGA (mode graphique acceptant 16 couleurs, largement supérieur a celui du ST et de l'Amiga), ou VGA+ (mode graphique acceptant 256 couleurs, carrément supérieur à celui du ST ou de l'Amiga) Nous mentionnons quand même si le jeu fonctionne dans des résolutions inférieures.

D'autre part, nous testons les jeux PC sur des machines rapides, 286 ou 386 (Note aux possesseur de ST et d'Amiga ces machines sont beaucoup plus rapides que leurs machines!) Ce n'est pas par obligation, c'est juste parce que nous ne considérons pas les PC inférieurs comme des machines de pointe!

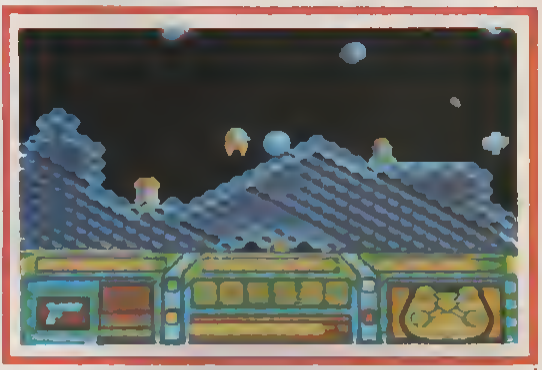
Que les possesseurs d'Amiga ou de ST ne concluent donc pas, qu'un jeu testé sur PC est obligatoirement meilleur sur leurs machines. Si ceci, sera la plupart du temps vrai, pour les jeux d'arcade et d'aventure, c'est totalement différent pour les jeux utilisant de la 3D, le PC gérant ceci particulièrement vite!

STRYX

PSYCLAPSE env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Pour se protéger de la pollution, devenue mortelle, les hommes ont construit quatre immenses villes, recouvertes de dômes, et reliées entre elles par de gigantesques tunnels. Au-dessous des dômes, d'énormes centrales énergétiques, contenant des cristaux, permettent à la civilisation de survivre. Mais, au bout d'un millier d'années, l'incroyable s'est produit: les cyborgs, ces robots serviles qui aidaient la population, se sont rebellés, et ont décidé d'exterminer la race humaine. La dernière chance de survie des hommes, c'est Stryx, un androïde fort et intelligent. Il devra détruire les cyborgs qui patrouillent dans les dômes et les tunnels, chercher des cristaux d'énergie, et désactiver, par décodage, l'ordinateur qui commande les robots
Après une présentation époustouflante, me voici à l'entrée du premier dôme, devant un complexe de plates-formes, d'échelles et d'escaliers. Je dois tout explorer pour trouver les bombes, clés, revolvers..., qui m'aideront dans la suite du jeu.
Là, ça commence à se gâter. Je m'aperçois qu'on ne peut transporter que deux choses à la fois: une en réserve et l'autre en main. Mais pour prendre l'arme qui se trouve en réserve, je dois tout déposer à terre, pour ensuite ramasser en premier l'objet que je veux mettre de côté, puis l'arme que je désire tenir. Ces manipulations devant être effectuées sur un sol plat et en position debout... Plus compliqué, tu meurs! Je vous laisse imaginer ma panique, quand un robot belliqueux apparaît, alors que mon revolver se trouve en réserve! De plus, chaque tir de l'ennemi me projette quelques mètres en arrière, le plus souvent hors de la plate-forme, et je reprends pied devant d'autres adversaires, ou pire, sur le sol électrifié qui délimite la base du jeu, et qui pompe mon énergie à chaque pas.
Tout cela pour vous faire comprendre que Stryx est loin d'être un jeu facile, et que sa conception n'est pas très fonctionnelle, c'est le moins qu'on puisse dire. Pour arriver à terminer le premier niveau, il faut impérativement reconnaître le terrain, pour ensuite planifier son trajet en ramassant les objets dans leur ordre d'utilité. Prenez soin de repérer des zones où l'ennemi vous laisse souffler un peu, et où vous ferez vos manipulations d'armement.
Stryx m'a déçue, je dois l'avouer. Bien qu'on y retrouve le talent des programmeurs et la superbe présentation, il lui manque, ce qui d'habitude fait la force des jeux édités par Psygnosis: l'ambiance.

Même si au premier abord, le maniement de votre personnage n'est pas des plus aisés, au bout de quelques parties tout rentre dans l'ordre. En ce qui concerne la réalisation du jeu proprement dite, il est évident qu'il ne s'agit pas de Shadow Of The Beast. La taille des sprites est minuscule et les graphismes assez moyens. En revanche, l'animation est très bonne, et l'intérêt du soft est bien présent! Pour ma part, Stryx m'a tenu en haleine un bon moment.



	AM
GRAPHISME	68%
ANIMATION	80%
SON	90%
INTERET	75%

Disponibilité
AM : En vente
PC: Pas annoncé
ST : Février

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10

OLIVER & COMPAGNIE

COKTEL VISION env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Si votre petit frère (ou soeur) en a vraiment marre des éducatifs, achetez-lui Oliver & Compagnie, et vous aurez la tranquilité. Je parie même que vous ne résisterez pas à l'envie d'y jouer pendant qu'il (ou elle) dormira. Tiré tout droit du dernier film de Walt Disney, Oliver est un superbe jeu d'arcade qui s'adresse uniquement aux tout petits. Les graphismes sont très fidèles au dessin animé (que j'ai adoré malgré la fatigue des studios Walt Disney) et tout le jeu est agrémenté de sons digitalisés du film (le miaulement d'Oliver est vraiment craquant). Je ne vous raconterai pas le scénario, car je me doute que vous avez sûrement vu le film, mais je vais vous décrire les quatre étapes du jeu. Durant la première phase, Oliver doit ramasser des hot-dogs tout en évitant les pièges new-yorkais. Lorsque vous avez atteint 1000 points avant la fin du chronomètre, vous passez à la seconde phase. Ensuite vous devez attraper des biscuits pour chiens que vous lance Fagin le clochard, tout en le distrayant en embêtant vos amis chiens. Lors du troisième tableau, Oliver doit empêcher ses amis de tout salir dans la maison de Jenny. Ils fument, cassent les statues, mangent les chocolats... Puis lors du tableau final, vous devez délivrer Jenny dans l'entrepôt de Sykes, le méchant, en parcourant un labyrinthe de pièces. Je répète qu'Oliver est un jeu pour les little kids (la preuve, je l'ai terminé en 10 minutes chargement compris !).

	AM	PC	ST
GRAPHISME	76%	76%	76%
ANIMATION	79%	79%	79%
SON	77%	42%	77%
INTERET	78%	75%	78%

Disponibilité
AM : En vente
PC: En vente
ST : En vente

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10

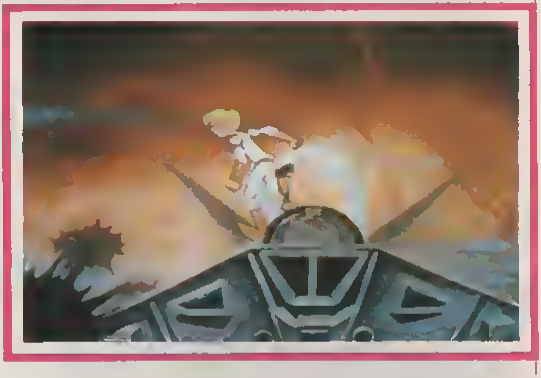
ARCADE/ACTION

SPACE ACE

READYSOFT env.450F 1 joueur
Système: Amiga

Après Dragon's Lair, les programmeurs de Readysoft se sont attaqués à la suite du fameux jeu d'arcade de Don Bluth. Eh oui, même si Space Ace est moins connu que les aventures du chevalier Dirk, le jeu est pourtant sorti dans les salles d'arcade, quelques années après Dragon's Lair, utilisant toujours la technologie du compact disc laser vidéo!
Pour ceux qui ne connaissent pas ce système, je rappelle qu'il s'agit en fait d'un compact disc vidéo, qui permet donc de lire rapidement différentes plages d'images, en les enchaînant dans n'importe quel ordre. Les images de Dragon's Lair ou Space Ace sont donc de véritables dessins animés, comme cela aurait pu aussi bien être un véritable film! Autant dire que c'est grandiose, et que les programmeurs de Readysoft sont à féliciter pour s'être attaquer à une pareille tâche, puisqu'ils ne disposent pas d'un compact disc vidéo, mais bel et bien de disquettes, pour stocker les nombreuses images!
Cependant, si la technologie était au rendez-vous avec ce type de jeu, l'intérêt était lui, resté à la beauté des graphismes. Le jeu d'arcade est en effet loin d'être passionnant, puisqu'il s'agit de mettre la mannette dans la bonne direction, au quart de millième de seconde près. Si vous n'y arrivez pas, vous êtes mort, ce qui arrive en fait très souvent! Bref, vous ne dirigez pas le personnage comme vous le voulez. Il tente des actions que vous pouvez l'aider à réussir, mais c'est ma foi tout. L'intérêt du jeu est donc particulièrement faible, d'autant plus qu'une fois terminé (ce qui est loin d'être facile!), le jeu n'a plus aucun intérêt, puisque rien ne change d'une partie à une autre.
Dans Space Ace, vous jouez le rôle de Dexter, un courageux personnage, dont le but est de retrouver sa bien-aimée Kimberley, tombée au main du tyran Borf! Il devra atteindre la station de Borf, y éviter les nombreux pièges, pour enfin vaincre celui-ci dans un duel époustouflant!
L'adaptation de Space Ace est tout aussi réussie techniquement que peu intéressante à jouer. Réussie, car encore mieux faite que Dragon's Lair. Fini les chargements excessifs entre chaque scène: dans Space Ace, vous pouvez commencer à jouer au bout de quatre secondes de chargement, et le jeu ne s'arrête que très

rarement. Terminé les crispants changements de disquettes, Space Ace n'en comprend que quatre, ce qui est un net progrès par rapport aux six disquettes de Dragon's Lair. Si les fonds sont un peu moins travaillés, les animations semblent meilleures, tout comme les sons. Inintéressant, Space Ace l'est un peu moins que Dragon's Lair, mais à peine. Un peu plus facile, le jeu n'est pas toujours très captivant, l'essentiel se limitant à trouver le bon mouvement au bon moment.
Bref, la réalisation de Space Ace est parfaite, mais l'intérêt du jeu étant très limité, et le prix assez élevé, ce jeu finit par être rapidement une très belle démo, mais c'est tout. Enfin, pour ceux qui seraient coincés à un tableau quelconque, le Bidouilleur Malade vous donne la solution complète de Space Ace dans ce numéro de Génération 4. Merci à lui.



AM

GRAPHISME	88%
ANIMATION	91%
SON	85%
INTERET	32%

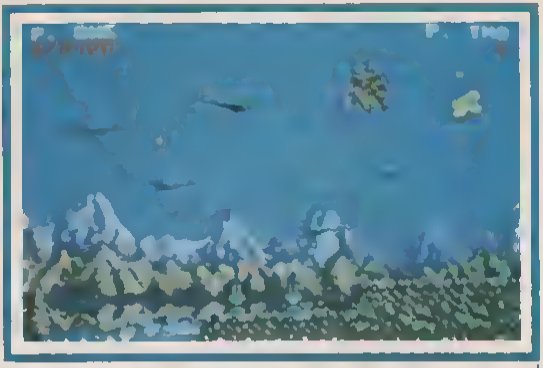
Disponibilité
AM : En vente
PC: Fin mars
ST : Fin février

PACKAGING : 5/10
DOC : 6/10

P47 THUNDERBOLT

FIREBIRD env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

P47 entre dans la catégorie des shoot-them-up à scrolling horizontal, ressemblant fortement à Silkworm. Vous dirigez un, ou deux avions P47, lors de huit raids sur des installations ennemies. Si vous passez les huit premiers niveaux, vous pouvez alors les recommencer en choisissant une plus grande difficulté (il y en quatre). Vos ennemis seront essentiellement des forces aériennes (chasseurs, bombardiers, missiles sol-air, hélicoptères, etc.), mais aussi terrestres (canons, chars et mitrailleuses). Vous pouvez également ramasser diverses armes (bombes, missiles, multimissiles) et bonus (vie supplémentaire ou bonus vitesse). La plupart des armes se cumulant, chacune peut être prise quatre fois (la puissance sera alors quadruple). À la fin de chaque niveau, vous devez affronter un adversaire plus puissant (train blindé avec canons et mitrailleuses, super hyper méga bombardier...). Les graphismes sont assez sympa, même si les sprites sont un peu trop petits Jouer en duo est bien sûr plus facile et plus amusant, mais seul, ce soft reste très jouable. De plus, il faut avouer que les scrollings différentiels sont très bien faits pour du ST. Il est dommage que ce soft n'apporte rien de nouveau, sa durée de vie me semblant, en outre, assez limitée.



Si je suis d'accord avec Didier, sur le fait que P47 n'apporte rien de neuf au genre, je ne serais pas aussi catégorique que lui, quant à l'intérêt de ce dernier. Il ne faut quand même pas oublier, que Silkworm, qui était excellent sur Amiga, était très moyen sur ST. De ce fait, avoir un jeu du même genre, mais beaucoup mieux fait, ne me paraît pas superflu. Je conseillerais donc aux possesseurs de ST, fans de ce type de jeu, l'achat de P47, qui est une bonne adaptation de l'original signé Jaleco.

	ST
GRAPHISME	80%
ANIMATION	75%
SON	68%
INTERET	78%

Disponibilité	
AM : Fin janvier PC: Fin janvier ST : En vente	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

ARCADE/ACTION

AFTER THE WAR

DYNAMIC SOFTWARE env.250F 1 joueur
Système: ST

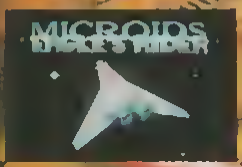
Voici une agréable surprise, qui, une fois n'est pas coutume, nous vient d'au-delà les Pyrénées, c'est-à-dire d'Espagne. Cette petite société espagnole peu connue, nous propose un jeu d'arcade, type combat de rue, à mi-chemin entre Dragon Ninja et Robocop. Le jeu est composé de deux phases, la première comprenant trois niveaux et la seconde seulement deux. Dans un monde post-apocalyptique, suite à une guerre nucléaire, les villes sont devenues de véritables zones, peuplées de bandes de voyous et de mutants. Vous devez traverser Manhattan, pour atteindre une plate-forme de lancement, où vous espérez trouver une fusée qui vous emmènera dans une colonie spatiale, loin de la violence de la terre. Dans la première phase, vous devrez parcourir les rues de Manhattan, en combattant de nombreux adversaires. Certains, laisseront derrière eux une arme (chaîne, batte de base-ball ou pistolet) que vous pourrez alors ramasser et utiliser. A la fin de chacun des trois niveaux, vous devrez affronter l'inévitable chef de gang, toujours aussi redoutable et possédant des attaques assez spéciales. Vous avez à votre disposition sept attaques différentes (coups de poing et de pied), six parades (roulade, saut avant, s'accroupir...), et en plus des armes, vous trouverez divers bonus (points ou vitalité). La deuxième phase est assez différente, puisque vous êtes armé d'un fusil mitrailleur (à la Rambo) pouvant tirer dans toutes les directions. Les adversaires sont différents de la

première phase, et surtout beaucoup plus dangereux. Pour finir les deux niveaux, il faut détruire deux tanks particulièrement puissants (un peu trop à mon goût!) Les deux phases se déroulent suivant un scrolling horizontal magnifique, avec des sprites à la fois nombreux, bien animés, colorés, et surtout d'une taille rarement vue sur ST. Les bruitages sont tout à fait réalistes, avec en plus des décors également superbes. Très maniable, votre héros est animé de très belle façon, surtout dans la deuxième partie du jeu, avec le FM (vous voyez même les douilles du FM qui sont éjectées). Les adversaires, s'ils sont souvent les mêmes, progressent au fur et à mesure des niveaux. Faibles au début du premier niveau, ils auront à leur disposition de plus en plus de coups et de parades pour vous affronter. D'ailleurs, à ce propos, la plupart d'entre eux possèdent des modes d'attaque pour le moins surprenants. Ne vous étonnez pas si certains font des saut

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



GRADUATE

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014. Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

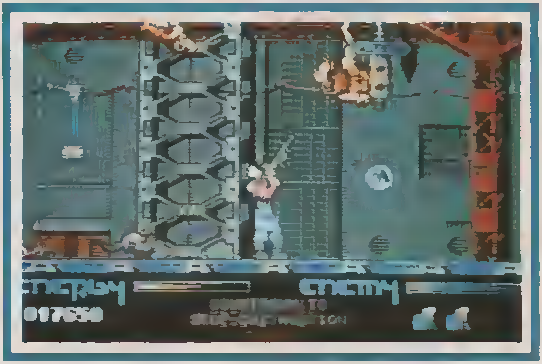
AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

ARCADE / ACTION

périlleux arrière pour éviter vos coups, ce n'est que le début de vos problèmes. Un dernier détail, à cause de la radioactivité qui règne dans la ville, votre temps est compté et vous avez donc intérêt à vous dépêcher. Un logiciel très prenant avec des qualités techniques assez incroyables de la part de cette jeune société. Une initiative à encourager, en espérant que la suite de leurs programmes seront aussi réussis et aussi originaux.

	ST
GRAPHISME	73%
ANIMATION	84%
SON	76%
INTERET	82%

Disponibilité	
AM : Février PC: Non prévu ST : Février	PACKAGING : 6/10 DOC : 6/10



BRUCE LEE LIVES

THE SOFTWARE TOOLWORKS env.250F 1 joueur
Système: PC (C/E/V)

Raviver le mythe de Bruce Lee en incarnant son personnage, n'est-ce pas l'un des plus beaux rêves pour tous les passionnés d'arts martiaux? Ce rêve est maintenant réalité, avec ce logiciel qui vous propose un fabuleux challenge, débarrasser Hong Kong de Master Po, un terrible trafiquant de drogue ayant la mainmise sur toute la ville. Mais avant de vous lancer corps et âmes dans le combat, prenez soin de fréquenter assidûment les salles d'entraînement, et de remettre cent fois sur le tatami votre science du combat. Une fois votre formation accomplie, vous pourrez tenter la grande aventure. La partie sera dure, vos adversaires devenant de plus en plus difficiles à vaincre. Car si vous apprenez à chaque combat, eux aussi, et c'est là que le bât blesse. Heureusement les programmeurs ont pensé à vous, en plus des seize mouvements habituels intervenant lors des affrontements, il vous est possible de définir une macro-commande, synthétisant une suite de coups préalablement définie. Une fois cette touche actionnée, vous verrez votre personnage effectuer une série d'enchaînements des plus spectaculaires. Croyez-moi, sans l'utilisation de celle-ci, la victoire est quasi-impossible. Même si Bruce Lee Lives est moins bien réussi graphiquement que Budokan, il ne manque pas d'intérêt, loin de là. En effet, l'approche différente dont il fait l'objet, apporte une nouvelle dimension à ce genre de jeu. Pour le reste, on peut remarquer l'animation des personnages et un certain effort sur les bruitages, même si on peut se demander s'il vaut mieux ne pas couper carrément le son. Chacun jugera!

	PC
GRAPHISME	66%
ANIMATION	74%
SON	42%
INTERET	77%

Disponibilité	
AM : Non prévu PC: En vente ST : Non prévu	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

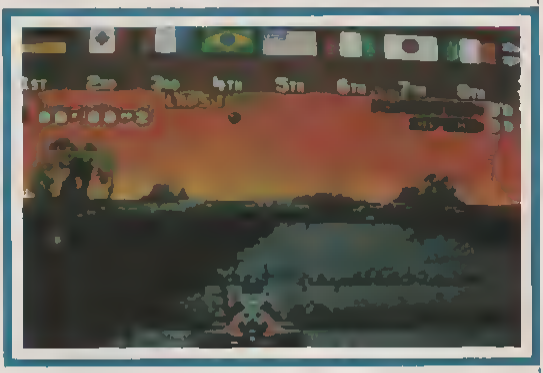
Il y avait les jeux de tennis...

ARCADE/ACTION

DRIVIN' FORCE

DIGITAL MAGIC env.270F 1 joueur
Système: Amiga

Heureux les amateurs de courses automobiles, ils ont de quoi jouer en ce moment! Le dernier-né s'appelle Drivin' Force, produit par Digital Magic. Moi, vous me connaissez, j'adore les bagnoles et les motos, alors je chausse mon casque et mes gants, et contact! Déjà la musique de présentation est bien dans le ton, avec un rythme Rock, qui ne vous donne pas envie de traîner sur la route. Tableau d'options: je sélectionne Knockout, d'abord parce que c'est la première du lot, et ensuite parce que ce nom m'est sympathique
Nouvelle musique, tout aussi rytbmée que la première: c'est là qu'on apprécie son Amiga! Devant moi, un paysage du style désertique, avec sa piste, ses dunes qui montent, tournent et redescendent, ses cactus. J'embraye... Ouaah! Que ça décoiffe, pire que le Dakar! Mon bolide obéit à la moindre sollicitation, tout le reste suit, et toujours cette super musique! Aussi rapide que le Outrun d'arcade. Un graphisme assez bizarre et primaire, qui donne à la route une grande vitesse de défilement, et surtout permet une fantastique animation des paysages lors des changements de direction.
Pour ma première participation, je me classe troisième (sur neuf), ce qui me donne le droit de recommencer. Alors, rebelotte, et cette fois-ci, c'est plutôt en ville que ça se passe, avec des monuments aux les bords de la route, qui ressemblent à des églises ou des maisons en caoutchouc J'écris caoutchouc, parce que quand je m'en paie une, mon véhicule rebondit en arrière comme aux autotamponneuses, toujours du rythme! Une troisième épreuve dans une campagne enneigée n'offre pas beaucoup de différences par rapport aux deux premières, pas plus que la quatrième, ni la cinquième... Ça commence à devenir lassant, le coeur n'y est plus, alors j'arrive cinq ou sixième. L'écran s'éteint, et s'inscrit un 'Game Over'. Pas de score, aucun rappel des temps mis pour réaliser les parcours. Aïe! Aïe! Plutôt décevant.
Changeons d'option, changeons d'engin... Le jeu ne varie pas pour autant, à part les morceaux de musique, et la Formule 1 se conduit comme le Buggy ou la Moto. Par contre, l'intérêt s'amenuise au fil des minutes... Il m'a fallu à peine plus d'une heure pour faire le tour du jeu et en avoir marre. Drivin' Force ne demande pas de technique particulière: on fonce, on évite, on freine et on fonce à nouveau. Du réflexe et de la vivacité uniquement. L'excellente animation aurait pu être à la base d'un très bon programme, si les auteurs avaient fait preuve d'un peu d'imagination, et avaient su trouver des options plus originales. Ils n'ont même pas prévu une pause! Le gros-oeuvre était de bonne qualité, mais la finition insuffisante. Dommage.



	AM
GRAPHISME	56%
ANIMATION	88%
SON	80%
INTERET	67%

Disponibilité
AM : En vente
PC: Non prévu
ST : Février

PACKAGING : 7/10
DOC : 8/10

LES PROGRAMMEURS DE B.A.T
répondront à vos questions le Samedi 17 Février sur
3615 GEN4*BAT
D'ici là, vous pouvez les contacter en bal
COMPUTER'S DREAM

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199 à 249 F SELON MACHINES

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRESENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement,
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—33 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer ses mêmes ses adversaires.

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

ARCADE/ACTION

FRED

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Systèmes: Amiga / ST

Rendez-vous au Moyen Age, époque où le surnaturel fait partie de la vie de tous les jours. D'ailleurs, Fred, notre héros, vient de s'en rendre compte à ses dépens. Fred était un grand et beau chevalier, éperdument amoureux d'une damoiselle qui le lui rendait bien. Mais un jour, après un combat meurtrier contre des ennemis puissamment armés, Fred fut la victime d'un être abject et vil, qui jalousait son bonheur, sa constitution exceptionnelle: le sorcier nain Ultimor. J'imagine déjà la tête de Didier en entendant parler de sorcier nain. Il faut que je vous explique que Didier ne joue que des personnages nains lors de nos parties d'AD&D, et qu'il commence à s'identifier à ces êtres étranges. Une affreuse barbe commence à pousser sur son menton, il paraît même que ses parents l'ont surpris en train de chercher de l'or dans sa cave. Bref, pour en revenir au jeu, Ultimor le magicien nain, a changé Fred le bellâtre en Fred le freluquet. De ce fait, votre charmante fiancée est allée se consoler dans les bras d'un autre beau guerrier. Fred, bien que petit par la taille, mais fort par sa soif de vengeance, se met en route vers le château du magicien, afin de l'obliger à lever la malédiction. Et c'est ici que vous intervenez. Vous dirigez Fred à l'aide de votre joystick. Vous êtes équipé d'une épée et de couteaux de lancé. Vos possessions sont situées au bas de l'écran sur une grande table de chêne. Votre vitalité est représentée par des pommes, que le destin croque au fur et à mesure de vos blessures. Le nombre de couteaux est représenté par des couteaux de cuisine plantés sur la table, et tous les objets que vous trouverez apparaîtront sur cette table: clé, potions, etc. Vous débutez le premier niveau dans la forêt. Chaque niveau est composé de plusieurs tableaux, et pour accéder au tableau suivant, il faut recueillir une clé en affrontant un ennemi plus fort que les autres. Lorsque vous possédez cette clé, il faudra trouver l'entrée du tableau suivant.

Le but du jeu est très simple: détruire tous les nains et les Hobbits qui vous empêchent d'atteindre le château, ramasser les objets. Apparemment il s'agit d'un système commun à tous les jeux d'arcade/aventure, mais Fred dispose d'une originalité qui fait sa force (en plus des superbes graphismes): plusieurs plans de jeu. Vous alliez dire que ce n'est pas nouveau, mais êtes-vous déjà passé d'un plan à l'autre en cours de jeu. Non? Fred si! Avec ce système, je pense que l'on peut vraiment parler de 3D. D'ailleurs, je le trouve vraiment très pratique: vous pouvez ainsi éviter des ennemis, et en rusant bien, on peut même éviter de se battre contre tous les ennemis.

Donc vous débutez le premier niveau dans la forêt où des lutins et des nains belliqueux vous attendent. Certains sont armés d'armes de jet: torches, frondes, lances et arcs. D'ailleurs, à ce propos, il y a une astuce qui permet d'éviter ces armes, outre le fait de se baisser ou de changer de plan (ce qui n'est pas toujours pratique en fonction du relief): lorsqu'un projectile arrive, donnez un coup d'épée et ainsi il se trouvera dévié (le tout étant une question de timing). De temps en temps, des corbeaux vous attaquent, puis c'est le tour des serpents. Le deuxième tableau est pratiquement identique au premier, mis à part que les lutins sont pourvus de fléaux d'armes. Puis vous entrez dans un cimetière hanté par des fantômes et des zombies nains (avec la tête sous le bras). Ici c'est un méchant génie qui possède la clé. Je n'ai pas exploré la suite du premier niveau (je vous en laisse la surprise). Au niveau deux, vous êtes aux abords du château. Dans celui-ci vous affrontez (toujours) des nains, des araignées qui sautent dans tous les sens, des lutins qui lancent des tonneaux et une guêpe assez embêtante. Puis dans le deuxième tableau (du niveau 2) vous entrez dans le château par les cuisines. Ici des domestiques (nains) vous empêchent de passer, et surtout un: un nain karatéka. Eh oui, voilà une nouvelle qui va intéresser fortement Didier et je suis sûr que dans notre prochain Donjon, il jouera un nain Ninja. Personnellement, c'est le personnage qui m'a fait le plus rire dans ce jeu. Pour le reste débrouillez-vous. Je peux encore vous dire que vous rencontrerez des guerriers (nains), un dragon et plein de choses bizarres. Fred, malgré un nom ridicule cache un jeu d'arcade SUPER-GENIAL!

	AM	ST
GRAPHISME	79%	79%
ANIMATION	77%	77%
SON	72%	67%
INTERET	84%	84%

Disponibilité	
AM : Février	PACKAGING : -/10
PC: Pas prévu	DOC : -/10
ST : Février	

FOURMI STORY

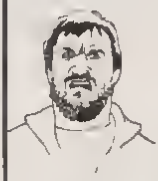
16/32 EDITION env.200F 1 joueur
Système: ST

Je dois dire qu'au premier abord, Fourmi Story est un jeu plus que sympathique. C'est un pur jeu d'arcade, agrémenté d'une musique à 100% arcade, plus de superbes graphiques dans le genre des bandes dessinées pour gamins (ça me rappelle mes albums de coloriage). Le scénario est très simple (arcade oblige!): c'est l'histoire d'une journée dans la vie tumultueuse d'une petite fourmi. Je suppose que vous savez que les fourmis s'éloignent très loin de leur fourmilière, afin de chercher de la nourriture. Eh bien, notre héroïne s'est quelque peu égarée dans la nature, et son but est de retrouver le chemin de son "sweet home" avant que la nuit ne tombe. Ce ne sera pas facile, car le chemin est plein d'embûches, ainsi que de nombreuses bêtes qui ne souhaitent qu'une chose: se régaler de votre charmante personne. Et ce n'est pas tout, car vous devrez constamment chercher de quoi vous nourrir, sans quoi, c'est un aller simple pour le paradis des fourmis. Mais rassurez-vous, des objets seront là pour vous aider. Dernière un jeu pour les petits kids, se cache un jeu plutôt destiné aux grands à cause de sa difficulté (à moins que je ne sois trop vieux pour y jouer...).

INTERET 64%

RENAISSANCE

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Pour tous les nostalgiques des premiers jeux d'arcade, Impressions réédite quatre antiquités: Space Invaders, Galaxian, Centipede et Asteroïds. Dans chacun de ces programmes, le joueur a le choix entre la version classique et une version remise au goût du jour. Les versions classiques sont absolument affreuses, de 2 à 4 couleurs, avec un graphisme à peine digne de la console VCS d'Atari. Les versions actualisées sont un peu plus jolies, mais ce n'est tout de même pas du grand art. Le Centipede, par exemple, a de vilaines couleurs vertes, et l'arme du joueur ne ressort pas du tout par rapport au décor. La démarche d'Impressions aurait pu être intéressante, si tous les jeux de base avaient été représentés (il manque un Pac Man et un Defender), et si le dessinateur était à la hauteur du projet. Ces jeux ayant déjà été repris sous des formes améliorées, je ne vois pas l'intérêt d'acheter cette triste compilation.

INTERET 29%

EAGLE'S RIDER

MICROIDS env.250F 1 joueur
Système: ST

Ça fait un bon bout de temps que nous vous passons des previews dans Génération 4 d'Eagle's Rider. Eh bien maintenant, ça y est, on peut y jouer! Tout commence par un superbe dessin animé dans de somptueux décors futuristes. Il relate votre évasion de la planète Proxima XI, sur laquelle vous avez été incarcéré par vos ennemis de toujours, les cyborgs (eh oui! toujours cette guerre humano-cyborgs). Au cours de votre échappée vous reprenez votre vaisseau de combat: l'Eagle. Avec celui-ci, vous allez en profiter pour directement combattre le mal à sa source sur la planète-mère cyborg. Le reste du jeu me fait penser au système qu'avaient adopté les programmeurs de Capitaine Blood, ce allant de planète en planète à la recherche de coordonnées refilées par des extraterrestres en mal d'amour. Dans Eagle's Rider, vous allez de station en station, afin de pouvoir interroger les êtres qui s'y trouvent sur les coordonnées de la planète mère. Par contre, il n'y a pas de survol de la planète comme dans Blood, mais vous voyagez dans l'espace. Parlons-en de cet espace, il est encombré d'objets de toutes sortes, des mines qui explosent lorsque vous tirez dessus, des cristaux (très utiles pour payer les liaisons radio), des boules appelées Nobules qui donnent de l'énergie, des météorites, des trous noirs, des tempêtes magnétiques. En bref, il n'y a pas moyen de faire un pas sans se heurter à quelque chose, et lorsque tout paraît calme, les Cyborgs et leurs alliés viennent vous attaquer. Si c'est ça les voyages intersidéraux, je préfère rester chez moi!

Eagle's Rider commence donc par une phase arcade, dans laquelle vous devez trouver le chemin qui mène aux stations. Pour vous aider, vous disposez d'un ordinateur de bord doté de plusieurs fonctions. Dans un premier temps, vous sélectionnez le nom du long-courrier (relais, c'est plus simple) que vous cherchez à rejoindre, puis vous passez en mode orientation. Dans ce mode, l'ordinateur vous représente l'espace par une sphère (en haut de l'écran), sur laquelle sont inscrites les coordonnées du relais voulu. A vous de garder le cap, en faisant toujours attention aux obstacles, et croyez-moi, ce n'est pas facile du tout. De plus, en mode navigation, vous pouvez consulter les jauges d'énergie de votre appareil. Et enfin, vous avez un mode de combat, où l'écran (de l'ordinateur, pas le vôtre) est divisé en deux sections, qui représentent l'espace par rapport à votre vaisseau: une vue de dessus et une de derrière. Ainsi vous pouvez visualiser la position de vos ennemis d'un coup d'oeil. Je trouve que le combat est très bien géré, grâce à un certain nombre d'options, telles que le demi-tour et le looping (que vos ennemis ne sont pas capables de faire). De plus, dès qu'un ennemi est dans votre ligne de mire, l'ordinateur de bord vous donne le feu rouge. Le tout agrémenté d'une voix de synthèse qui vous prévient du danger. Lorsque vous êtes pris dans un orage magnétique, où la visibilité est très réduite, et dans lequel votre réserve d'énergie baissera très vite. Il n'y a qu'un moyen d'en sortir: activer le booster en espérant arriver à en sortir avant la fin de votre réserve d'énergie. Quant aux trous noirs, il faut réagir très vite, et faire marche arrière toute, peut-être arriverez-vous à y échapper. A propos des relais, ils arrivent très vite, alors soyez vigilants. Une fois arrimé (c'est la même touche que le frein qui est très pratique en combats), vous entrez dans la station. Ici vous pourrez consulter une carte galactique, sur laquelle sont inscrites les seules stations que vous connaissez. Pour connaître la position des autres, vous devez communiquer avec les extraterrestres. Attention, vos communications seront payées avec votre réserve de cristaux et elles vous coûteront de plus en plus chères. Sur les relais, vous pourrez communiquer avec des êtres de toutes les races, même les peu sympathiques cyborgs. Vous obtiendrez des informations sur les autres relais, d'autres personnages à rencontrer, mais aussi des informations sur la planète mère cyborg. En conclusion, bien qu'étant calqué sur l'Arche du Capitaine Blood, Eagle's Rider est très plaisant, même si naviguer dans un univers très encombré n'est pas toujours facile.

	ST
GRAPHISME	72%
ANIMATION	74%
SON	68%
INTERET	80%

Disponibilité	
AM : Février	PACKAGING : -/10
PC: Février	DOC : -/10
ST : Février	

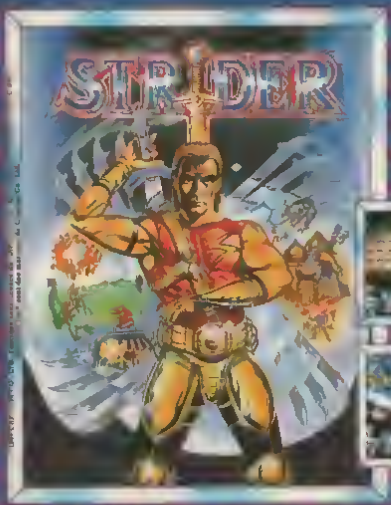
LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER – VOUS ETES

BLACK TIGER

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST, CBM Amiga.

[illegible]



Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST,
CBM Amiga,
CBM PC.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST,
CBM Amiga.

UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIBRE

U.S. GOLD

CAPCOM

DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

[illegible]

MICRO VIDEO

Profitez de la nouvelle année pour étendre les possibilités de votre machine. MICRO-VIDEO à sélectionné pour vous toute une gamme de périphériques ou extentions afin de vous permettre de redecouvrir votre

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibilité extraordinaire
Norton 4 0 Presqu'un AT 286

EXTENSIONS MEMOIRE

	+	=	
520 STe	512K	1 Mo	**890 F**
520 STF	512K	1 Mo	**950 F**
520 STe	1,5 Mo	2 Mo	**2990 F**
520 STe	3,5 Mo	4 Mo	**5890 F**
1040 STF	1 Mo	2 Mo	**2490 F**
MEGA 1	1 Mo	2 Mo	**2490 F**

METTEZ UN SYNTHE DANS LE ST

790 F

FM MELODY MAKER
La cartouche qui transforme votre ST en un synthetiseur musical est arrivée !

Disquettes

Double face / Double densite

6,80 F L'UNITE*
(* PAR 100)

Disquettes **'TDK'**

8,50 F L'UNITE* (* PAR 100) **9 F** PAR 10

11,50 F L'UNITE* (* PAR 100) **12 F** PAR 10

CARTOUCHE 44 MO

POUR MEGAFILE 44

1190 F TTC

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE GCR
Disponible avec ou sans les Roms 128K Apple

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5' 1/4 **690 F** Lecteur 3' 1/2 **790 F**

Freeboot posé **290 F** Trackball **345 F**

Pistolet pour STE **195 F** Blitter posé **490 F**

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens a votre disposition)

VOUS PROPOSE

OPERATION ATARI STE

Du 1 au 30 Fevrier

Reprise de votre 520 ST pour achat du STE

ATARI 520 STE **3490 F**

ATARI 520 STEC **4890 F**

Avec moniteur couleur

ATARI 1040 STE **4490 F**

2 Mo et 4 Mo nous consulter

ATARI PC2

512K Ram Cable Peritel

4990 F

et toujours

STE 2 MEGAS

5990 F

STE 4 MEGAS

8490 F

MEGA ST

Sans moniteur

Avec 1 Mo **4990 F**
Avec 2 Mo **7490 F**
Avec 3 Mo **8490 F**

EN 1990 PROFITEZ DU SAVOIR FAIRE MICRO-VIDEO

DANS CHAQUE BOUTIQUE DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine

PARIS

Professionnel 8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40 34 97 80 + / 40.37 92 75
Loisirs 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris
☎ 40 37 09 21
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

TOULOUSE

13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61 62 55 55

BORDEAUX

3, cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56 44 47 7

NANCY

55, rue des 4 églises
54000 Nancy
☎ 83 37 06 47

METZ

18, rue du pont des morts
57000 Metz
☎ 87 32 16 43

TOURS

81, rue Michelet
37000 Tours
☎ 47 05 78 50

PERPIGNAN

8, avenue de Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 24 40

LYON

11-12 cours Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72 27 14 74

BELGIQUE

1, rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

ARCADE/ACTION

ESKIMO GAMES

MAGIC BYTES env.200F 1 à 4 joueurs
Systèmes ST

Depuis les fameux 'Oames' d'Epyx, les logiciels multi-épreuves ont attiré pas mal d'éditeurs. Magic Bytes n'échappe pas à la règle avec cette compilation de cinq jeux d'action, tous très différents les uns des autres, mais ayant tout de même un point commun: les décors enneigés du Grand Nord.

Le premier jeu: Opération Snowball, est une bataille de boules de neige, dans laquelle vous faites face à tout un village, pour les empêcher de construire une immense catapulte destinée à vous envoyer une boule géante. A l'abri derrière un mur de glace, vous devez bombarder, en vous aidant d'une mire, tous les esquimaux portant des matériaux, tout en évitant les bambins qui vous canardent.

Dans le deuxième jeu: Eggsterminator, vous devez descendre, à l'aide d'une poulie, sur des corniches, pour vider des nids de leurs oeufs, en évitant de heurter les oiseaux qui passent. Il faut détruire vingt oeufs dans un temps donné, pour remporter la prime de 5000 points.

La troisième épreuve: Ice'n Igloos, vous met aux prises avec un phoque facétieux et un poisson volant, qui vous empêchent de passer pour finir la construction d'un igloo.

Le quatrième jeu: Miami Ice, est un remake du vieux jeu de US Gold, Tapper. Mais ici, vous servez des glaces et non des bières aux cheots. Si vous ne tenez pas le rythme, les consommateurs iroot se plaindre au patron, un gros ours très violent.

Le dernière épreuve: Barbearian, vous laisse, au milieu de la banquise, face à l'ours blanc de Miami Ice. Il fait deux fois votre taille, mais vous êtes armé d'un bâton, et en sautant assez haut, vous aurez le temps de lui asséner quelques coups sur la tête, avant qu'il ne vous jette à l'eau. Tous ces jeux sont d'un intérêt variable, et aucun d'eux ne méritait d'être édité seul. Opération Snowball est à mon avis le plus amusant. Eggsterminator n'est pas assez maniable pour être passionnant. Ice'n Igloo consiste à transporter des bloc de glace d'un écran à l'autre sans tomber. Miami Ice aurait pu être bien, s'il avait eu un dosage de difficulté correct, mais même en s'appliquant, il est impossible de servir plus de sept consommateurs à la fois, sans prendre une baffe par l'ours. Quant à Barbearian, il est tellement facile qu'on peut à peine parler de combat!

J'ai regretté qu'il n'y ait pas de sauvegarde des scores, alors que le principal intérêt du jeu est justement d'améliorer son score final!

	ST
GRAPHISME	62%
ANIMATION	52%
SON	55%
INTERET	44%

Disponibilité	
AM : Fin janvier	PACKAGING : 7/10
PC: Non prévu	DOC : 7/10
ST : En vente	

STAR BLAZE

LOGOTRON env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Avec votre physique, vous auriez pu jouer dans Dark Cristal et vous devriez en faire fuir plus d'un. Mais cela ne suffit pas à effrayer les Kragians. Car le but de votre vie, en tant que jeune guerrier Tamsinian, est de faire vos preuves auprès des Aînés Tribaux qui dirigent votre planète. En chassant tous les Kragians de la galaxie pour rejoindre et détruire leur tête cosmique, vous reviendrez couvert de gloire. Votre vaisseau spatial est simple, mais bien équipé: en bas à gauche se trouve votre statut d'énergie, à droite votre bouclier, et au milieu, vos bombes entourées de deux radars. Durant le jeu, vous pourrez récupérer des nacelles contenant de l'énergie, des boucliers et des bombes. Surtout, ramassez-les en priorité, car votre énergie décroît à chaque coup reçu. D'ailleurs, il ne faut pas hésiter à activer le bouclier dès que l'énergie baisse, car si elle arrive à zéro, c'est la mort certaine. Les bombes sont bien utiles pour détruire tous les adversaires d'un coup, mais en revanche les ennemis tués de cette façon ne vous donneront aucun point.

Bien que je ne sois pas très friande des jeux réalisés en graphismes vectoriels, je dois dire que j'ai eu bien du mal à lâcher celui-ci, même s'il est épuisant. Heureusement qu'une pause a été prévue, ainsi que des moments de répit entre les vagues d'ennemis, car cela permet de souffler un peu. Le niveau d'énergie, qui est très visible, est à surveiller impérativement. Par contre, les radars ne me sont d'aucune utilité. Il est trop difficile de contrôler à la fois l'écran principal et tous les instruments de bord.

Star Blaze est un jeu de tir prenant, mais les niveaux sont très longs, et l'on ressort d'une partie plus fatigué que détendu.

	AM
GRAPHISME	72%
ANIMATION	82%
SON	66%
INTERET	66%

Disponibilité	
AM : En vente PC: Pas annoncé ST : Février	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

ARCADE/ACTION

WILD LIFE

NEW DEAL env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Wild Life vous donne l'occasion d'effectuer un vrai safari photo à partir de votre fauteuil et de réveiller vos instincts écologiques. Dès la présentation, vous avez le choix entre quatre régions du globe: l'Amérique, l'Australie, l'Arctique et l'Inde. Une fois votre destination choisie, le programme vous indique les trois espèces d'animaux qu'il vous faut impérativement photographier. A vous de récupérer au plus vite un appareil photo! Vous disposez de deux objectifs (un classique 50 mm et un zoom) et une carabine. Au niveau de l'action c'est simple, il faut utiliser le 50 mm pour les prises rapprochées et le zoom pour les prises de loin. Tout marcherait dans le meilleur des mondes, si des braconniers ne vous barraient la route toutes les 10 secondes. Eliminez-les dans les secondes qui suivent, avec votre fusil, avant qu'ils ne le fassent. Dès que vous êtes touchés, pensez à ramasser les trousses de secours disséminées ça et là dans la plaine. Pour les saisir, il suffit de cliquer sur l'icône représentant une main. Au niveau de la pellicule c'est le même problème, il vous faut en ramasser périodiquement.
Au niveau de la réalisation, c'est très bien fait, avec de beaux paysages, de bons graphismes et une bonne animation. Mais l'action est quand même trop répétitive et le jeu lasse assez vite. Toutefois, Wild Life plaira aux plus jeunes, même si le fait de tirer sur des hommes, tout braconniers qu'ils soient, me gêne un peu.

	AM
GRAPHISME	77%
ANIMATION	74%
SON	79%
INTERET	59%

Disponibilité	
AM : Février	PACKAGING : - /10
PC: Pas annoncé	DOC : - /10
ST : Pas annoncé	

MOT

OPERA SOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC (C/E) / ST

Mot est une compilation de trois programmes, où l'on dirige soit Léo le petit garçon, soit Mot le monstre. La présentation du jeu explique comment Mot est sorti de la TV pour entrer dans la vie de Léo. Mot n'est pas méchant, mais il est encombrant et très gai. Sa joie se manifeste par d'énormes bonds, et Léo doit arriver à le faire sortir avant que son père ne pique une crise, ou que la maison ne s'écroule.
Dans les deux autres séquences, Mot se fraie un chemin dans la jungle, puis dans un bâtiment, pour aller délivrer Léo qui est retenu prisonnier. Si les graphismes sont bons et variés, l'intérêt des jeux est insignifiant. La scène dans la maison est originale, mais dans les deux autres phases, on se contente de pousser les ennemis et de ramasser de l'énergie, ça ne vole pas très haut...

	AM	PC	ST
INTERET	38%	38%	38%

CORSAIRES

OPERA SOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC (C/E) / ST

Ha! Voici le deuxième jeu d'Opera Soft. Ici, l'action se déroule dans le milieu des pirates, mais ceux que vous rencontrerez ne sont (bêtes) ni boiteux, ni borgnes au contraire, leur santé est à toute épreuve!
Dans la première partie du jeu il s'agira de sortir vivant d'un château-fort défendu par des brutes armées jusqu'aux dents. Au début, vous les éliminerez facilement, mais si vous perdez trop d'énergie, les malabars qui vous attendent à l'étage du dessous, ne vous laisseront même pas le temps de faire votre prière. La deuxième partie vous conduit sur un galion, où vous subirez les mêmes désagréments (c'est ce qu'on appelle mener les gens en bateaux!)
Dans le style "jeu de combat", on a déjà vu mieux. En effet, les mouvements sont limités à 2 ou 3, l'animation imprécise et le graphisme moyen. Bref, Corsaire n'apportera rien, même à ceux qui ne rêvent que de coups et de bosses.

	AM	PC	ST
INTERET	25%	25%	25%

"PAS DE PRISONNIERS, PAS DE QUARTIER, PAS DE COMPROMIS"

ACE 939

machine

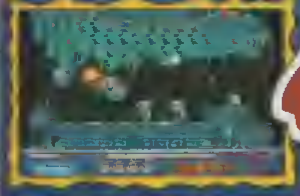
ZERO HERO

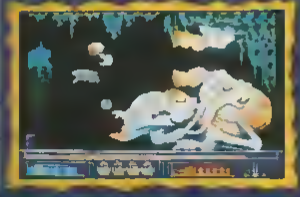
CU AMIGA STAR

Rainbow Arts

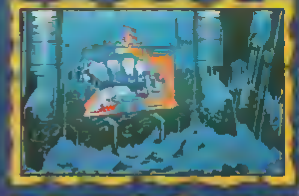
"Le premier jeu d'une génération de logiciel "pouvant le rêver". Une bonne dizaine d'années d'avance sur ordinateurs, pour ordinateurs."

CBM 64/128, Amstrad CPC, Spectrum Cassette, Disquette, Atari ST, Amiga Disquette.





X-OUT



Il y a mille ans, des races les plus variées de cosmos peuplaient les profondeurs de ces océans. De leurs ancêtres sauvages contre une race [illegible] projet Deep Star, l'ultime machine de guerre sous-marine. Les [illegible] d'une [illegible] Deep Star, l'anéantissement attaque de la magie technique de l'homme. A présent Deep Star est votre [illegible] qui vous sera de plus [illegible] – l'agent [illegible] d'une civilisation qui sombre...

Le cri de guerre de ce gladiateur ... pas de prisonniers, pas de quartier, pas de compromis.

- Action stratégique sous-marine.
- Plus de 50 objets simultanément 'sur écran'.
- 40 graphismes couleur.
- Défilement de 50 pics par seconde.
- 5 niveaux de 100 écrans chacun.
- 60 extra-terrestres différents.
- Plusieurs styles de graphismes, impressionnantes, fins, variés.
- "Achat et vente" de plus de 25 armes supplémentaires à fréchirez multiples.
- Configuration en style libre d'armes et véhicules.

ARCADE/ACTION

SCRAMBLE SPIRIT

GRANDSLAM env.250F 1 joueur
Système: ST

Totalement inutile ce soft! Un sboot'em up de plus qui n'apporte rien au genre et qui, en plus, est d'une réalisation exécrable. Les graphismes sont pauvres, les bruitages fades et l'animation totalement nulle. Dès qu'une dizaine de sprites sont présents en même temps à l'écran, le scrolling se met à paniquer, et la vitesse de jeu se ralentit considérablement. Appréciant personnellemeot beaucoup les jeux de lirs, je trouve celui-ci désespérant. La version ST n'est pas vraiment plus réussie que sur la console Sega, une huit bits s'il vous plaît! On se demande pourquoi nous avons fait l'effort d'acheter un ST, si c'est pour retrouver la même qualité technique que sur une antiquité telle que la Sega. Je vous le disais, Scramble Spirit est uo programme tout à fait inutile. A oublier très vite, cela vous fera économiser votre temps et votre argeot!

GRAPHISME	27%
ANIMATION	37%
SON	50%
INTERET	26%

SPORT

HARLEY DAVIDSON

MINDSCAPE env.250F 1 joueur
Système: PC (C/E/T)

Harley Davidson, normalement ces deux mots déclenchent la passion et le rêve, chez tous les amateurs de belles mécaniques et de motos en général. Malheureusement ce logiciel du méme nom n'est pas à la hauteur de la réputation de la marque, et le jeu reste très décevant dans son ensemble. La médiocrité des graphismes EGA y est pour beaucoup. Au niveau de la réalisation technique, seule l'animation de la moto est valable. C'est dommage, car le jeu comporte de nombreuses options intéressantes, comme la possibilité de modifier, sous forme de points, certaines caractéristiques pour en privilégier d'autres. A vous de voir si vous préférez posséder une bonne aptitude pour la conduite des motos, ou de bonnes connaissances mécaniques, à votre résistance physique ou votre charisme. Il est aussi possible de customiser sa bécane, en parlant d'Harley Davidson le contraire eût été étonnant. Il suffit d'entrer dans un magasin de pièces. Attention, ne lorgnez pas trop sur la caisse, le propriétsire n'aime pas les voleurs et n'hésite pas à leur trouer la peau. En ce qui concerne la variété dea épreuves proposées, course classique, épreuve de maniabilité, course de côtes... leur nombre est également un point positif. Mais la réalisation pêche beaucoup trop et le jeu devient vite lassant. A oublier très vite!

INTERET	36%

FACE OFF

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC (E/V/MCGA)

Le hockey sur glace, ça vous tente? Si oui, sachez qu'avant de commencer, vous devrez opter entre un match d'exbibition ou vous engagez dans une saison complète. Dans le premier css, vous jouez un des joueurs, alors que dans le second, vous reviennent en plus, les postes de manager, de coach et de commissaire au championnat. Ensuite le jeu comporte toutes les options classiques habituellement présentes dsos ce type de soft: choix de la longueur des périodes, du nombre de joueurs, du nivesu, de ia vitesse... Les deux plus intéressantes à mon goût étant, premièrement la possibilité de jouer sans aucune règle et de voir les combats en gros plans dés qu'un accrochage intervient. Au nivesu de la réalisation.

c'est presque du tout bon, avec une très bonne animation des joueurs, de superbes graphismes et soos si vous possédez la carte MT 32. Ma légère réserve concerne le scrolling, au bout de quelques minutes, regarder l'écran est presque impossible tellement l'image bouge, en sautant de droite à gauche. Dommage, Face Off aurait pu être le meilleur de sa catégorie, mais le jeu est vraiment trop exigeant au niveau des yeux.

	PC
GRAPHISME	90%
ANIMATION	34%
SON	18%
INTERET	63%

Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 7/10
PC: En vente	DOC : 7/10
ST : Non prévu	

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
CADEAU ELECTRON: XE GAME OU 130XE COMPLET

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5590 Frs
+ M. Coul
7990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul
5490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Partial
Cadaau ELECTRON
3490 Frs
avec
Mon Couleur HR
5490 Frs

ATARI MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8990 Frs
+ M. Coul
10990 Frs

ATARI 130 XE
+ LECT K7 + JEU
590 Frs

PROMO DISQUES DURS

A590 20M°	4790
MEGAFILE 30	Promo
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

AMIGA 500
+ Moniteur Couleur
PISTOLET + 2 JEUX
5490 Frs

Console ATARI XE Game
490 F

EXTENSIONS
520 STF
MEGA 2/4
STE
IMMEDIATES

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

PACK VIDI
DIGITALISEUR
LOGICIEL4096
ST/AMIGA
1990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5790 F

DISQUETTES 3,5 DFDD

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQUETTES KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capona)
3990 Frs

CONSOLE NEC PC ENGINE ET LOGICIELS, DISPONIBLE

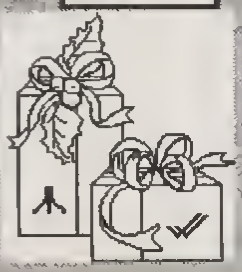
STAR LC10
1890 F
STAR LC24
3490 F
Autres: NC

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les
logiciels
éducatifs
AMIGA/ST

En Stock
Tous les
livres
ATARI ST
AMIGA

42 27 16 00
Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Crédit Gratuit en 4 Fois



CADEAU ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un ST
100 Disquettes ou 1 PACK ATARI XE.
pour l'achat d'un ST+Monit sauf MEGA1

NOMBREUX LOGICIELS PC DISPONIBLES

Dépannage immédiat de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces

TEL: (1) 42 27 16 00

CREDIT Immédiat CREG CETELEM

VISA

Carte Aurore

"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4

" on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

Disponible sur PC-Compatibles (VGA-EGA-CGA-Hercule)

DELPHINE SOFTWARE 150, Bd Haussmann 75008 Paris - Tél 49 53 00 03 Fax 42 89 19 22 / Distribution S F M I (16) 92 34 36 00

DELPHINE
SOFTWARE
CINÉMATIQUE
et
GÉNÉRATION 4
présentent
le compact disc des VOYAGEURS DU TEMPS
VOYAGEURS DU TEMPS
LA MENACE
FUTURE WARS
TIME TRAVELLERS
174212 2
STEREO
Manufactured in France by CBV (France)
AVEC
Delphine
Éditions DELPHINE
en vente chez :
LES VOYAGEURS DU TEMPS
LA MENACE
TILT D'OR du meilleur jeu d'aventure français
TILT D'OR de la meilleure animation sonore
BEST over seas games Indin at London
4 NOMINATIONS AU 4 D'OR
• Meilleur jeu français
• Meilleur jeu d'aventure français
• Meilleur son
• Meilleure compagnie française
MAINTENANT DISPONIBLE sur PC et compatibles
Mode graphique VGA (16 couleurs identiques version Amiga)
CGA - EGA - Hercule

SPORT

ULTIMATE DARTS

GREMLIN env.200F 1 à 9 joueurs
Système: Amiga / ST

Très populaire en Angleterre, où il est l'apanage des puba, le jeu de fléchettes est moins prisé en France. Gremlin a réuni ici toutes les façons d'y jouer, avec même des tournois contre seize des plus prestigieux joueurs. L'enjeu va des trophés régionaux jusqu'au championnat du monde. Parmi les options, on peut, par exemple, tenter de réaliser au plus vite un nombre de points convenu (301, 501 ou 1001), ou lutter contre la montre en atteignant le meilleur score en 15, 30 ou 45 mn, ou bien encore toucher les tranches de la cible dans un certain ordre. Neuf joueurs peuvent s'affronter simultsnément et, suivant le niveau de difficulté choisi (1 à 4) le dard qui plane au-dessus de la cible est plus ou moins tremblotant, ce qui gêne pour viser. Deux autres choix, cricket ou soccer, permettent de faire avancer une figurine sur un terrain, au fur et à mesure que l'on marque des points, mais je n'ai pas trouvé cette option très convaincante. A vrai dire c'est la version arcade, où l'on tire dans un certain ordre que j'ai le plus apprécié. Mais les Anglais s'éclateront peut-être plus avec l'option 'real'. Il est bien sûr nettement plus intéressant de jouer à plusieurs que seul contre l'ordinateur. Ultimate Darts est probablement le meilleur jeu de fléchettes sur micro, mais il ne plaira qu'aux passionnés de ce sport, qui pourront se mesurer à leurs idoles.

	AM	ST
GRAPHISME	63%	63%
ANIMATION	73%	73%
SON	62%	62%
INTERET	61%	61%

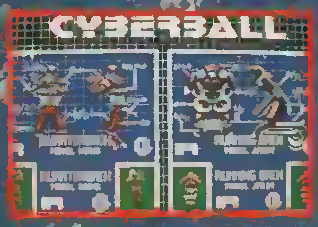
Disponibilité
AM : En vente
PC: Non prévu
ST : En vente

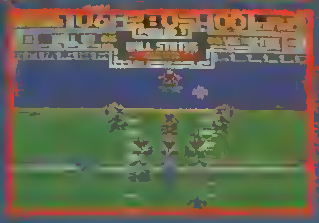
PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10

DOMARK ET TENGEN PRÉSENTENT

CYBERBALL

LE FOOTBALL AMÉRICAIN DU 21e SIÈCLE





Hard Drivin'

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

MAINTENANT SUR IBM PC

ET MAINTENANT SUR IBM PC

SPORT

HARDBALL II

ACCOLADE env.250F 1 à 2 joueurs
Système: PC (C/E/T)

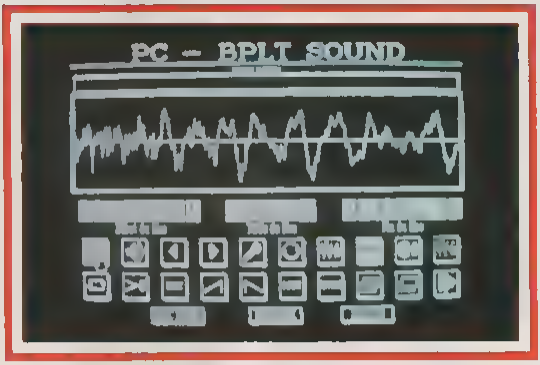
Après le succès phénoménal du premier, il était évident que la société Accolade n'allait pas en rester là! La seconde version d'Hardball vient confirmer ce sentiment. Au niveau de la qualité d'ensemble, ce logiciel est bien placé: les graphismes sont assez réussis (même s'ils ne sont qu'en EGA), les bruitages sont bons pour un PC (c'est-à-dire assez nuls) et l'animation est le point fort du jeu (bien que le sujet n'en nécessite pas énormément). Quant aux options, elles sont plus nombreuses que dans Hardball. Vous pouvez pratiquement tout paramétrer dans ce logiciel: sélectionner le stade dans lequel va se dérouler le match, consulter les statistiques (qui changent après chaque coup joué) sur un de vos joueurs, choisir entre différents angles de vues, choisir la difficulté du jeu, définir votre tactique de jeu (en attaque comme en défense), et enfin vous avez la possibilité de revoir votre dernière action d'éclat au ralenti, il suffit de presser "T" avant le début de celle-ci. En bref, Hardball II est sans conteste le meilleur jeu de base-ball disponible à l'heure actuelle au niveau de la réalisation. En revanche, le trop grand nombre d'options et de choix à effectuer (par l'intermédaire du clavier), avant de pouvoir jouer, casse trop le rythme. L'heure d'un réel jeu de base-ball sur ordinateur, rapide, simple et prenant, n'est pas encore arrivée.

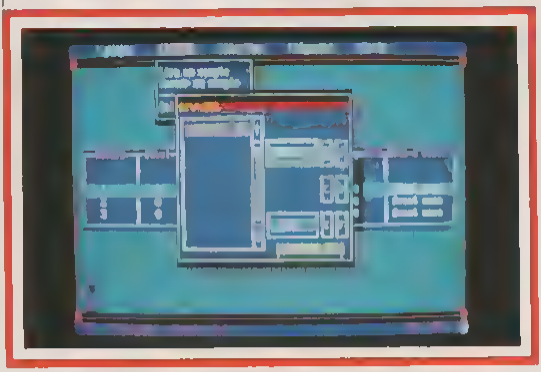
	PC
GRAPHISME	79%
ANIMATION	67%
SON	46%
INTERET	57%

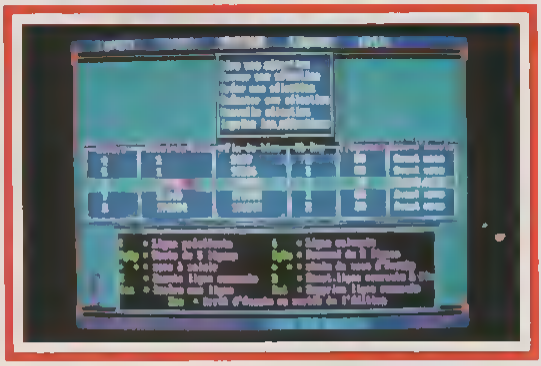
Disponibilité	
AM : Mars PC: En vente ST : Avril	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

BPLT-SOUND

La société Coktel Vision avait ouvert la voie, maintenant c'est au tour d'Ubi Soft de nous proposer son interface sonore pour Compatibles PC. Cette dernière se décompose en deux cartes distinctes, la BPLT-Sound 1, surtout prévue pour les logiciels ludiques (prix avoisinant les 400F), permet uniquement de reproduire des sons préalablement échantillonnés, alors que la BPLT-Sound 2 (environ 1000F) autorise l'enregistrement de sons en stéréophonie. À noter que les samples Amiga et ST sont repris sans aucun problème par la BPLT. Les auteurs prévoient même l'avènement d'un soundtracker PC, on aura tout vu! Avec la seconde carte est fourni un logiciel: le BPLT, composé d'un éditeur graphique interfacé avec la souris, exploitant toutes les possibilités de la carte. Normalement tous les prochains logiciels d'Ubi Soft devraient être développer en parallèle avec la BPLT-Sound. Bien sûr, il est possible, par l'intermédiaire de deux prises RCA, de la relier à une chaîne haute fidélité. Dernière précision, la BPLT-Sound fonctionne avec les PC-XT, PC-AT ou PS/2.







OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

AM - AMIGA - TH - THOMSON - ST - ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC - IBM PC et compatibles - C64 - COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue** (+ frais d'envoi)
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi)

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB

MICRO AVENUE

DANS LE HITECH CENTER

58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions un logiciel était défectueux il vous serait immédiatement échangé sans discussion

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par
CHEQUE - C.C.P - CB N°

expire /

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 % ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM **PRENOM**

ADRESSE

COOE POSTAL **VILLE**

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine et valable dans la limite des stocks disponibles

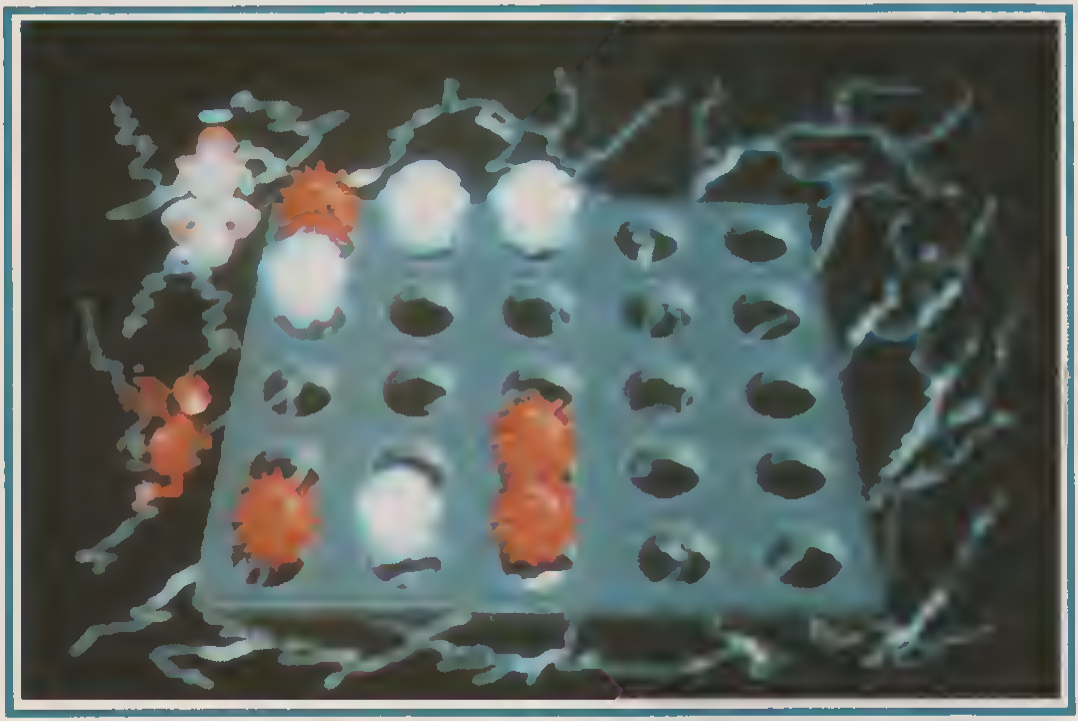
SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs)

REFLEXION

ANTAGO

ART OF DREAMS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

le même sens. Le but est très simple: former un ligne de cinq de ces symboles aussi bien horizontale ou verticale que diagonale. Le vainqueur marque un point et on passe au deuxième damier (avec un niveau plus coriace si vous



Je suppose que vous connaissez le Morpion. Non, pas la bestiole, mais le jeu auquel vous jouez tous les jours pendant les cours de philo. D'ailleurs, vous ne pouviez y jouer qu'en classe, car il faut y jouer à deux et seul, c'était plutôt tristounet. J'ai bien dit, "était", car aujourd'hui, vous pouvez jouer contre votre ordinateur avec Antago. Pour les non-littéraires, Antago en latin signifie adversaires. Dans le jeu, deux camps s'affrontent: le Bien représenté par un ange et le Mal représenté par un diablotin. Quant au champ de bataille, il s'agit d'un damier de cinq cases sur cinq. Au menu principal, plusieurs options s'offrent à vous: 1 ou 2 joueurs, choix du joueur (en cas de jeu contre l'ordinateur) Ange ou Diable, training ou match, et pour terminer le choix du damier, vierge ou préfiré. Il n'y a rien sur un damier vierge (d'où son nom) tandis que sur l'autre, des figures s'y trouvent déjà. A propos de figures, il y en a de deux sortes: les blanches en forme de nuages représentent les sorts jetés par l'Ange et les boules rouges (ressemblant étrangement à une forme de virus) qui sont jetées par le Diable. Le duel commence. Un damier apparaît. Oh! il est en 3D, c'est simple mais efficace. Chaque joueur lance un sort à tour de rôle et créé ainsi une figure sur un des bords du damier. Et ainsi de suite, en sachant qu'un sort lancé sur une place déjà occupée, pousse le premier dans

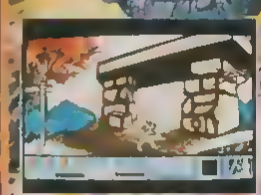
jouez contre l'ordinateur). Et ainsi de suite Antago, bien qu'étant un jeu très simpliste n'en est pas moins réussit, et il vous fera passer de nombreuses heures devant votre écran.

	ST
GRAPHISME	70%
ANIMATION	68%
SON	64%
INTERET	87%

Disponibilité	
AM : Février PC: Pas annoncé ST : Février	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindrait!
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende.
Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs.
IVANHOE - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif" Generation 4 - 97%

"Les décors et les personnages ont superbement réalisés ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité" Joystick - 90%

ATARI ST
AMIGA

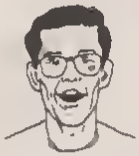
ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

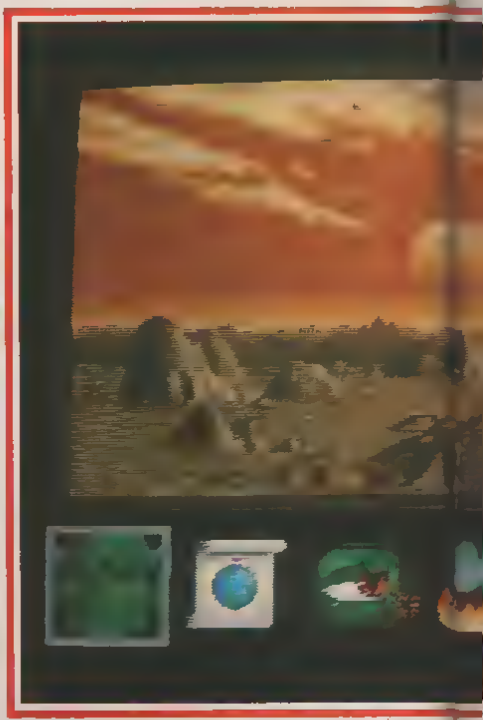
REFLEXION

DRAGONS BREATH

PALACE env.250F 1 à 3 joueurs
Système: Amiga / ST



Dragons Breath est un jeu de stratégie se déroulant dans un monde médiéval fantastique: Anréa. Au milieu de ce monde, se trouve une montagne mystérieuse, la Montagne du Nain, au sommet de laquelle se trouve un château non moins mystérieux, et tout simplement appelé le Grand Château. Une légende raconte que, dans une des salles de ce château, plus exactement dans la salle du trône, se trouve le secret de l'immortalité.
Aujourd'hui, trois personnes désirent ce secret, et elles vont devoir d'abord s'affronter, afin qu'un seul puisse, s'il en a la force, découvrir le secret. Les trois personnages peuvent être joués soit par un joueur, soit par l'ordinateur.
Afin de pouvoir entrer dans le château, il faut récupérer plusieurs morceaux de talismans, cachés dans le monde d'Anréa. Dans ce but, vous allez devoir visiter tous les villages du monde, ce qui veut dire qu'il faudra, avant, conquérir les villages en question.
La majeure partie du jeu va donc consister en une bataille pour la suprématie sur les terres d'Anréa. Chaque joueur dispose au tout début d'un dragon dans ses armées, dragon qu'il utilisera pour combattre et gagner une ville.
Chaque joueur donne, à son tour, ses ordres à partir de son château. Les actions possibles sont diverses..
Le joueur peut envoyer un dragon conquérir un village. Il doit choisir la force que le dragon utilisera pour faire ceci, et si le dragon reste au village, ou ne fait qu'y passer pour



le détruire. Le résultat sera obtenu soit par l'ordinateur, soit selon le résultat d'un jeu d'arcade, auquel vous pouvez participez si vous êtes doués. Si vous prenez un village, vous pouvez fixer les taxes qui vous rapporteront régulièrement de l'argent. Si un morceau du talisman s'y trouve, vous le saurez également. Vous pouvez enfin rappeler un dragon au château, afin de lui donner de nouveaux ordres.
Vous pouvez passer en revue les dragons que vous avez, afin de voir la force et la résistance de chacun. Vous pouvez aussi, et ceci est fortement conseillé, mettre des oeufs à éclore. Il vaut même mieux en préparer un rapidement, dès le début, car l'éclosion n'arrive que quelques mois après, ce qui représente bien des tours de jeu. Vous avez la possibilité de chauffer l'oeuf, afin de raccourcir ce délai, mais cela vous coûte de l'argent!
Vous pouvez consulter un livre donnant l'état de vos ressources, mais donnant également les informations sur le monde d'Anréa: villages en guerre, arrivée d'un barbare, etc.

Vous avez la possibilité d'aller voir un marchand, pour lui acheter soit des ingrédients, soit des renseignements.
Vous pouvez enfin utiliser des sorts, ce qui n'est pas à la portée de tous, en tout cas au début. En effet, pour chaque sort, il faut utiliser un directeur et un effecteur, qui sont deux composants spéciaux, qu'il faut mixer selon une certaine manière, et chauffer plus ou moins, comme indiqué dans la documentation. On peut heureusement jouer au début sans les utiliser, mais vous aurez bien des difficultés à gagner, face à l'ordinateur qui maîtrise totalement le système, et ce dès le début.
Dragons Breath est un jeu de stratégie très bien fait. Attaquez un village en guerre contre un autre, et son adversaire vous remettra une prime. Divers événements permettent également de se faire un peu d'argent, comme les enlèvements, les rançons... et l'argent est très important dans Dragons Breath, car sans lui, vous ne pouvez plus couver des oeufs de dragon, et si jamais vous n'avez plus de dragons, vous ne pouvez plus rien faire!
Divers événements viennent également troubler les parties, comme le barbare, qui se déplace de villages en villages, et qui tue les dragons qui se trouvent sur son chemin! Le problème, c'est que lorsque vous découvrez un morceau du talisman, vous devez laisser un dragon pour le garder. Il suffit alors d'un barbare pour perdre votre force de frappe! De plus, les adversaires se douteront qu'il y a quelque chose en ce lieu, si vous n'en bougez pas, et viendront rapidement vous attaquer.
Le jeu est long à maîtriser, mais tellement intéressant qu'on ne se lasse pas d'y rejouer très souvent. Le plus fou, c'est que l'on découvre toujours quelque chose!
Graphiquement particulièrement réussi, Dragons Breath bénéficie d'une excellente ambiance sonore sur Amiga. C'est un jeu de stratégie comme on les aime à la rédaction, et je dois avouer que j'y ai déjà joué plus d'une fois (à savoir que les parties sont souvent bien longues!). C'est un programme aussi original qu'excellent, et entièrement en français, ce qui est agréable de nos jours! Merci Palace.

	AM	ST
GRAPHISME	94%	90%
ANIMATION	75%	75%
SON	91%	81%
COMMANDE	92%	92%
NIVEAU	C	C
INTERET	93%	93%

Disponibilité
AM : Février
PC: Non prévu
ST : Février

PACKAGING : 9/10
DOC : 9/10

GAGNEZ

EN TRIO

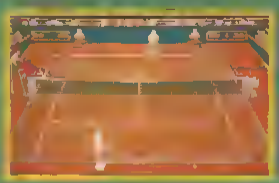
A GREAT

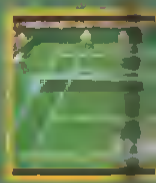
GRAND CONCOU

en collaboration av

annoncé sur FR

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION





DVLM HEBDO FR3

BLUE BYTE

50.000 FF

OMPHANT

T COURTS

URS UBI-SOFT

vec GÉNÉRATION 4,

R 3 le 27 janvier

MEGA CONCOURS EUROPÉEN GREAT COURTS

Soyez le champion de GÉNÉRATION 4 et gagnez 50 000 F avec GREAT COURTS d'UBI SOFT

Il suffit pour cela de trouver une partie secrète cachée dans [illegible] et de nous envoyer la photo correspondante. Si vous gagnez [illegible] vous recevrez un jeu GREAT COURTS dédicacé par [illegible] avec votre numéro de téléphone.

Si vous le pouvez, [illegible] à votre photo une vidéo [illegible] pourrait vous servir.

Les 3 cinq premiers mots de cette carte valent cher en or. Les 3 premiers seront sélectionnés pour participer aux [illegible] finales.

Le meilleur français gagnera 10 000 F et sa photo paraîtra en 3 [illegible] de GÉNÉRATION 4. Le meilleur européen gagnera la même somme avec le 20 janvier aux meilleures conditions de [illegible]. Il [illegible] prises en [illegible] pour [illegible] et Angleterre. Allemagne et [illegible]. Le vainqueur de ce mega concours aura peut-être [illegible] Great Courts des stades, gagnera 50 000 F.

Date limite de réponse : le 20 Mars 1993

PRIX

- 1er Prix pour le finaliste français : 10 000 FF
- 1er Prix pour le finaliste européen : 50 000 FF
- 2e et 3e prix : 1 raquette de tennis
- 4e au 8e prix : 1 jeu + 1 Tee Shirt
- 9e au 23e prix : 1 jeu
- 24e au 33e prix : 1 Tee Shirt

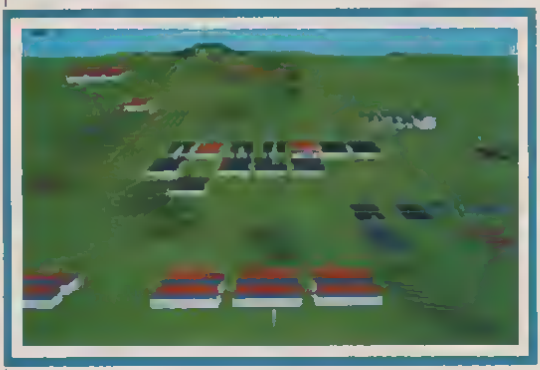
GÉNÉRATION 4

UBI SOFT

AUSTERLITZ

PSS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Austerlitz est un wargame identique à Waterloo, pour ce qui est du système de jeu tout au moins. Cette bataille napoléonienne est, sans aucun doute, la plus célèbre, où, malgré une très nette supériorité, l'armée russe fut balayée par les troupes de l'Aiglon. Le système de jeu est le meilleur du genre, la vue en 3D restant, selon moi, un élément essentiel pour une bonne représentation du terrain, même si elle entraîne une certaine lenteur quant au déroulement de la partie. Vous pouvez en effet voir le terrain à partir de n'importe quel endroit du champ de bataille. Les ordres que vous donnez (attention, tout est en anglais) sont tapés sous forme de phrases, ce qui est assez réaliste. Ce qui l'est encore plus, c'est que vos ordres, ainsi émis, sont transmis aux troupes concernées par des estafettes. Par conséquent, les ordres ne sont pas appliqués immédiatement, ils peuvent même ne pas être transmis, ou être ignorés de la part du destinataire. Après Waterloo, et maintenant Austerlitz, PSS a trouvé un système de jeu qui respecte à la perfection le monde du wargame.



	AM	PC	ST
GRAPHISME	64%	64%	64%
ANIMATION	-	-	-
SON	-	-	-
COMMANDE	78%	78%	78%
NIVEAU	A	A	A
INTERET	79%	79%	79%

Disponibilité
AM : En vente
PC: En vente
ST : En vente

PACKAGING : 8/10
DOC : 7/10

FOOTBALLER OF THE YEAR 2

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Jusqu'à aujourd'hui, toutes les simulations de gestion d'équipe étaient très mauvaises. Ce logiciel, par une approche différente, et une réalisation de qualité, réussit cependant à être intéressant. Ce n'est pas une équipe, mais un joueur, dont vous vous occupez. Votre but est d'être élu meilleur joueur de l'année, et pour ce faire, vous allez devoir vous illustrer dans les championnats que vous allez disputer. L'idée intéressante du soft est là, puisque vous jouez en effet dans une équipe anglaise de votre choix la Coupe d'Angleterre, la Super Coupe, la Coupe Gremlin, mais aussi le Championnat d'Europe (si votre équipe est qualifiée), et le Championnat du Monde, sous les couleurs de votre équipe (qui n'est pas obligatoirement l'Angleterre!). Une phase d'arcade simple permet de marquer des buts. Sans quoi, événements et stratégies habituels sont là. Un soft intéressant pour ceux qui préfère la réflexion à l'action.

	AM	ST
GRAPHISME	51%	51%
ANIMATION	-	-
SON	57%	50%
COMMANDE	63%	63%
NIVEAU	C	C
INTERET	66%	66%

Disponibilité
AM : En vente
PC: Non prévu
ST : En vente

PACKAGING : 6/10
DOC : 6/10

Artago

LE JEU DE STRATEGIE LE PLUS PRENANT JAMAIS REALISE !

ATARI ST
AMIGA screen shots

GEN HIT

TOP TOP Micro NEWS TOP TOP

ART OF DREAMS

DISPONIBLE AMIGA
et ATARI ST-STE
PROCHAINEMENT PC
et Compatibles
AMSTRAD CPC

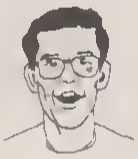
Distribution :
SFMI
Tél. 43.35.06.75

ART OF DREAMS
26 rue Lenain
de Tillemont
93100 Montreuil
sous Bois

REFLEXION

TOWER OF BABEL

RAINBIRD env.200F 1 joueur
Système: ST



Voici le retour du grand Rainbird, celui que l'on avait peut-être pas revu depuis Carrier Command. Tower Of Babel, c'est le nouveau jeu de Pete Cooke, à qu'il l'on doit déjà des jeux comme Tau Ceti! C'est un jeu de rèflexion en 3D, dans le genre de Sentinel, mais beaucoup plus complexe et tout aussi réussi.

Le joueur dirige de une à trois araignées droïdes, sur des niveaux en 3D pouvant faire jusqu'à 8x8x4 de taille. Chaque droïde dispose de caractéristiques particulières. Le Zapper peut détruire certains objets, le Pusher peut en pousser et le Grabber peut en ramasser et en utiliser.

Avant de commencer à déplacer n'importe lequel de vos droïdes, il est conseillé de bien examiner le niveau. Ceci est possible en demandant les différentes vues de ce dernier. A chaque niveau, le but est de ramasser tous les Klondides! Ceci n'a rien d'évident, car chaque niveau est un véritable puzzle, mettant en jeu de nombreuses pièces ennemis. Il y a des canons lasers fixes, qui tirent devant eux et des canons repoussants fixes, qui poussent les objets passant devant eux. D'autres modèles tournent, histoire de compliquer le tout. Il y a aussi des vers, qui poussent les objets qu'ils rencontrent, des caméras, des ressorts, qui rebondissent un peu partout, ou encore des lézards qui mange une dalle du sol s'ils ont quelqu'un devant eux. Ce n'est pas tout. Vous devez aussi compter sur des blocs indestructibles (mais poussables), qui bloquent parfois votre chemin, des convertisseurs qui changent les rayons lasers en rayons repoussants et inversement, des interrupteurs qui feront monter tous les ascenseurs ou qui les feront tous descendre, des freezers qui gèlent les ennemis tant que le Grabber en utilise un, des wipers qui détruisent des parties complètes du terrain, et enfin des exchangers qui téléporte une seule fois le Grabber à leur place!

MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA
+ DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA
ou FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussma
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél 42 82 58 36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CNDIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN + DE 2SDO JEUX EN STOCK

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00 66

A MARSEILLE

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

Exemple :		
Action Service	~~ND/149 F~~	ND/99 F
Barbarian 2	~~99/149 F~~	59/99 F
Butcher Hill	~~99/149 F~~	59/99 F
Charlie Chaplin	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Double Détente	~~ND/149 F~~	ND/99 F
Echelon	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Elevator Action	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Eliminator	~~99/149 F~~	59/99 F
Forgotten Worlds	~~99/149 F~~	59/99 F
Galaxy Force	~~99/149 F~~	59/99 F
Galvan	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Games Summer	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Hate	~~99/149 F~~	59/99 F
Heat Wave	~~99/149 F~~	59/99 F
Imagine Arcade Hits	~~129/179 F~~	59/99 F
La Compil Ocean	~~99/149 F~~	59/99 F
Legend of Kage	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Moonwalker	~~99/149 F~~	59/99 F
Obliterator	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Operation Wolf	~~ND/149 F~~	ND/99 F
Powerdrift	~~99/149 F~~	59/99 F
Run the Gauntlet	~~99/149 F~~	59/99 F
Renegade 3	~~99/149 F~~	59/99 F
Stiffip	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Super Scramble	~~ND/149 F~~	ND/99 F
Toobin	~~ND/149 F~~	ND/99 F
Total Eclipse	~~99 F/ND~~	59 F/ND
Wec Le Mans	~~99/149 F~~	59/99 F
etc		

AMIGA. *Exemple :*

Barbarian 2	~~199 F~~	99 F
Castle Warrior	~~199 F~~	99 F
Cybernoid 2	~~249 F~~	99 F
Dragon Ninja	~~199 F~~	99 F
Forgotten Worlds	~~199 F~~	99 F
Galaxy Force	~~249 F~~	99 F
Games Summer	~~199 F~~	99 F
Last Duel	~~199 F~~	99 F
Moonwalker	~~199 F~~	99 F
Paperboy	~~199 F~~	99 F
Passing Shot	~~199 F~~	99 F
Predator	~~249 F~~	99 F
Renegade	~~199 F~~	99 F
Robocop	~~199 F~~	99 F
Slayer	~~199 F~~	99 F
Stormlord	~~199 F~~	99 F
Switchblade	~~199 F~~	99 F
The Story so Far 1	~~199 F~~	99 F
The Story so Far 3	~~199 F~~	99 F
Tiger Road	~~199 F~~	99 F
Vigilante	~~199 F~~	99 F
Voyager	~~199 F~~	99 F
War in Middle Earth	~~249 F~~	149 F
etc		

PC COMPATIBLE

Exemple :		
Aaargh	~~249 F~~	99 F
Bad Cat	~~199 F~~	99 F
Charlie Chaplin	~~199 F~~	99 F
Dark Side	~~249 F~~	99 F
Carrier Command	~~349 F~~	149 F
Journey	~~249 F~~	149 F
Moon Walker	~~199 F~~	99 F
Mystery af Mummy	~~249 F~~	149 F
Nebulus	~~199 F~~	99 F
Paperboy	~~199 F~~	99 F
Permis de tuer	~~249 F~~	99 F
Shogun	~~249 F~~	149 F
Skate or die	~~249 F~~	99 F
Salomons Key	~~199 F~~	99 F
Streetfighter	~~199 F~~	99 F
Street Sport Soccer	~~199 F~~	99 F
Super Ski	~~249 F~~	149 F
War in Middle	~~249 F~~	99 F
etc		

ATARI ST. *Exemple :*

Barbarian	~~199 F~~	99 F
Bio Challenge	~~249 F~~	149 F
Bionic Commando	~~199 F~~	99 F
California Games	~~199 F~~	99 F
Castle Warriar	~~249 F~~	149 F
Chicago 30	~~199 F~~	99 F
Cosmic Pirates	~~249 F~~	99 F
Custadian	~~249 F~~	99 F
Double Détente	~~199 F~~	99 F
Forgotten Worlds	~~199 F~~	99 F
Galaxy Force	~~199 F~~	99 F
Games Summer	~~199 F~~	99 F
Games Winter	~~199 F~~	99 F
Led Storm	~~199 F~~	99 F
Moonwalker	~~199 F~~	99 F
Operation Wolf	~~199 F~~	99 F
Passing Shot	~~199 F~~	99 F
Powerdrift	~~249 F~~	149 F
Premier Coll 2	~~299 F~~	149 F
Renegade	~~199 F~~	99 F
Road Blaster	~~199 F~~	99 F
Robocop	~~199 F~~	99 F
Run the Gauntlet	~~199 F~~	99 F
Sevengates	~~249 F~~	149 F
Steel	~~199 F~~	99 F
Stormlord	~~199 F~~	99 F
Super Scrambble	~~199 F~~	99 F
The Deep	~~199 F~~	99 F
Thunderblade	~~199 F~~	99 F
Tiger Road	~~199 F~~	99 F
Toobin	~~199 F~~	99 F
Voyager	~~199 F~~	99 F
W CL Leaderboard	~~199 F~~	99 F
etc		

Ces logiciels sont disponibles dans les magosins MICROMANIA et en vente par correspandonce. (Dans la limite des stocks disponibles)

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échongerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**

Autant dire que l'ensemble de ces objets, allié à des complexes en 3D de plus en plus... complexes, font que chaque niveau est un véritable puzzle. Et si les premiers niveaux sont "simples", tout se complique par la suite. Il vous faudra bientôt combiner les actions de plus d'un droide à la fois, ce qui vous obligera à ne pas les déplacer en temps réel, mais à les programmer à l'avance, ce qui se fait très simplement.

Entièrement en 3D, Tower Of Babel est très bien réalisé, particulièrement original, et paraît encore plus prenant que Sentinel, car bien plus varié. L'accomplissement d'un niveau ne se fera qu'après avoir bien compris la fonction de chaque objet, et bien avoir observé le niveau avant de commencer... Sans quoi vous serez très vite bloqué. Un exemple? Au premier niveau, votre Grabber peut prendre un cristal de Klondide. A gauche du cristal, se trouve un bloc, et encore à gauche, un rayon pousseur. Si vous prenez le cristal, le bloc aura la place d'être poussé, et viendra boucher le seul chemin permettant d'avoir accès aux autres cristaux. Il faudra donc éliminer le rayon pousseur avant...

Tower Of Babel est génial, au sens premier du terme, et propose 100 nivesux différents. Seulement, diront certains? Mais lorsqu'ils verront le temps nécessaire pour comprendre et terminer le premier niveau, ils reviendront certainement sur leur décision. D'autre part, un éditeur permet de faire ses propres tableaux! De plus, il bénéficie d'une réalisation exemplaire, la 3D étant à la fois belle et rapide. Du vrai bon Rainbird comme on l'aime. A acheter d'urgence, en attendant Midwinter!

	ST
GRAPHISME	73%
ANIMATION	92%
SON	62%
COMMANDE	80%
NIVEAU	8
INTERET	96%

Disponibilité	
AM : Février	PACKAGING : 8/10
PC: Février	DOC : 8/10
ST : En vente	

ATARI ST

AMSTAR

MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA + DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

MAGNUM 4 : LES N°1 — 299 F

+OPERATION WOLF
+AFTER BURNER
+DOUBLE DRAGON
+BATMAN CAPED CRUSADER
+BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR 249F

+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299F

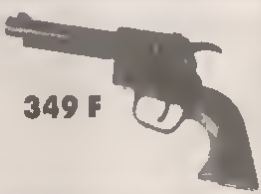
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LE PHASER

campatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE et AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)



349 F

COMPILATIONS

COLLECT PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

COMMANDO 269F
+SKRULL+ACTION SERVICE
+WANTED+WARLOCKS QUEST

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LES BEST DES US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+943 TURBO CUP+SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM
+ACTION SERVICE+BOBO

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT I ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	199F
CABAL	199F
F29 RETALIATOR	199F
INFESTATION	249F
IVANHOE	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	199F
MATRIX MARAUDERS	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MINDWINTER	299F
OPERATION THUNDER..	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA ATARI ST

Exemple :

AXEL MAGIC HAMMER	~~199F~~	99F
BARBARIAN	~~199F~~	99F
BIO CHALLENGE	~~249F~~	149F
BIONIC COMMANDO	~~199F~~	99F
BLOOD MONEY	~~249F~~	149F
CALIFORNIA GAMES	~~199F~~	99F
CASTLE WARRIOR	~~249F~~	149F
CHICAGO 30	~~199F~~	99F
COSMIC PIRATES	~~249F~~	99F
CUSTODIAN	~~249F~~	99F
DOUBLE DETENTE	~~199F~~	99F
FORGOTTEN WORLDS	~~199F~~	99F
GALAXY FORCE	~~199F~~	99F
GAMES SUMMER	~~199F~~	99F
GAMES WINTER	~~199F~~	99F
LED STORM	~~199F~~	99F
MOONWALKER	~~199F~~	99F
MYSTERY OF MUMMY	~~249F~~	149F
OPERATION WOLF	~~199F~~	99F
PASSING SHOT	~~199F~~	99F
POWERDRIFT	~~249F~~	149F
PREMIER COLL ?	~~299F~~	149F
QUARTZ	~~249F~~	149F
RENEGADE	~~199F~~	99F
ROAD BLASTER	~~199F~~	99F
ROBOCOP	~~199F~~	99F
RUN THE GAUNTLET	~~199F~~	99F
SEVENGATES	~~249F~~	149F
SLAYER	~~199F~~	99F
STEEL	~~199F~~	99F
STORMLORD	~~199F~~	99F
SUPER SCRAMBBLE	~~199F~~	99F
THE DEEP	~~199F~~	99F
THUNDERBLADE	~~199F~~	99F
TIGER ROAD	~~199F~~	99F
TOOBIN	~~199F~~	99F
VOYAGER	~~199F~~	99F
WORLDLEADERBOARD	~~199F~~	99F

(Dans la limite des stocks disponibles)

AUTRES NOUVEAUTES

5TH GEAR	199F
BLADE WARRIOR	249F
CHESSMASTER 2100	249F
CRAZY SHOT(PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRIVIN FORCE	269F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRST CONTACT	269F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HEROES QUEST	349F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
MANHUNTER SAN FRANS	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
ROCK N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SPACE ACE	449F
SPACE HARRIER 2	249F
STRYX	199F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
X OUT	199F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF DD	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA
+ DE 10 000 LOGICIELS
A DES PRIX DELIRANTS !

MICROMANIA

[illegible] CHATEAUNEUF TEL 93 42 57 12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM	
+ACTION SERVICE+BORO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

AFTERBURNER	299F
BATMAN CAPED CRUSAD	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE.....	299F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
SAMURAI	295F
STARFIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	299F
CAPONE (PHASER)	199F
COLONEL REQUEST	449F
COLOSS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DUNGEON MASTER	399F
HARD DRIVIN'	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSEAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
KRYPTON EGG	269F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
RVF HONDA	269F
SPACE ROGUE	249F
STARTREK V	249F
STARYEGA	369F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 5I/4 DF DD	99F

HIT PARADE

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
CORVETTE	299F
DOUBLE DRAGON 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	249F
INDIANA JONES	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
NORTH AND SOUTH	259F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
SIM CITY	399F
XENON 2	249F

[illegible]

DOUBLE DRAGON	195F
[illegible] S (HERMES)	209F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHT	385F
FERRARI FORMULA ONE	249F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROCS QUEST	449F
KING QUEST IV	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SPACE QUEST 3	249F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F
TV SPORT FOOTBALL	299F
WATERLOO	249F

AMIGA

MAGNUM 4 : LES N°1 299 F
+OPERATION WOLF
+AFTER BURNER
+DOUBLE DRAGON
+BARBARIAN 2
+BATMAN THE CAPED CRUSADER

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE +TIGER ROAD
+LAST DUEL +BLASTEROIDS

LES GEN' D'OR 249F
+BIO CHALLENGE +R TYPE
+VOYAGER
+INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA +ROBOCOP
+RAMBO 3

COMMANDOS 269F
+SKWEEL +ACTION SERVICE
+WANTED+WARLOCK'S QUEST

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	249F
CABAL	245F
F29	249F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MATRIX MARAUDERS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
CRAZY SHOT (PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRAGONSLAYER	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAGLE'S RIDER	249F
FOOTBALLER OF YEAR 2	199F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
JUMPING JACKSON	229F
KHALAAN	299F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
SPACE HARRIER 2	249F
SPACE ROGUE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
VERMINATOR	225F

HIT PARADE

BATMAN LE FILM	245F
CHASE HQ	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS 'N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN'	189F
INDIANA JONES	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES INCORRUPTIBLES	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
LA MENACE	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
SIM CITY	299F
STRYX	199F
TURBO OUTRUN	249F

[illegible]

[illegible] PATROL	249F
[illegible] JONES	199F
[illegible] CRUSADE (ARCADE)	
[illegible] 3D	249F
[illegible] FROM DESERT	295F
[illegible] FORCE	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LORDS OF RISING SUN	299F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PANZER BATTLE	249F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RICK DANGEROUS	269F
RVF HONDA	269F
SHOOT 'EM UP CONT	225F
SPACE ACE	449F
SPIDERMAN	269F
STAR BLAZE	245F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
TEST DRIVE 2	245F
THE STRIDER	245F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA

(Dans la limite des stacks disponibles) **Exemple :**

PC COMPATIBLES

CHARLIE CHARLIES	[illegible]	[illegible]
CARRIER COMMAND	[illegible]	[illegible]
MOON WALKER	[illegible]	[illegible]
NEBULUS	[illegible]	99F
PAPERBOY	[illegible]	99F
PERMIS DE TUER	[illegible]	99F
SKATE OR DIE	[illegible]	99F
SOLOMONS KEY	[illegible]	99F
STREETFIGHTER	[illegible]	99F
STREET SPORT SOCCER	[illegible]	99F
SUPER SKI	[illegible]	149F
WAR IN MIDDLE EARTH	[illegible]	99F

AMIGA

BARBARIAN 2	[illegible]	99F
BATTLE VALLEY	[illegible]	99F
CASTTLE WARRIOR	[illegible]	99F
CYBERNOID 2	[illegible]	99F
DRAGON NINJA	[illegible]	99F
FORGOTTEN WORLDS	[illegible]	99F
GAMES SUMMER	[illegible]	99F
LAST DUEL	[illegible]	99F
MINDBINDER	[illegible]	99F
MOONWALKER	[illegible]	99F
PAPERBOY	[illegible]	99F
PASSING SHOT	[illegible]	99F
RENEGADE	[illegible]	99F
ROBOCOP	[illegible]	99F
SLAYER	[illegible]	99F
STEEL	[illegible]	99F
STORMLORD	[illegible]	99F
SUPER SCRAMBBLE	[illegible]	99F
THE STORY SO FAR 1	[illegible]	99F
THE STORY SO FAR 3	[illegible]	99F
TIGER ROAD	[illegible]	99F
VIGILANTE	[illegible]	99F
VOYAGER	[illegible]	99F
WAR IN MIDDLE EARTH	[illegible]	149F

ATARI ST

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA
DES JEUX DEMENTS !

HIT PARADE

BATMAN (LE FILM)	199F
BOMBER	299F
CHASE HQ	199F
CHAOS STRIKES BACK	225F
(SUITE DE DONGEON MASTER)	
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
FULL METAL PLANET	249F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS N GHOSTS	199F
HARD DRIVIN	199F
INDIANA JONES	249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES INCORRUPTIBLES	199F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
LA MENACE	249F
NINJA WARRIORS	199F
SEUCK	299F
SHERMAN M4	249F
SIM CITY	299F
THE STRIDER	199F
TURBO OUTRUN	199F
WILD STREETS	269F

[illegible]

ALTERED BEAST	199F
ASTERIX	199F
BARBARIAN 2	189F
BATTLECHESS	299F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOOD MONEY	265F
BLOODWYCH	249F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHICAGO 90	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DARK CENTURY	269F
DELUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT	95F
DYNAMITE DUX	199F
F 5 (THERMES)	295F
EYE OF HORUS	249F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FERRARI FORMULA 1	245F
FIGHTING SOCCER	249F

[illegible]

OOZE	195F
OPERATION WOLF	195F
PIRATES	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISK	195F
POWER DRIFT	249F
RALLYE CROSS	249F
RICK DANGEROUS	195F
RVF HONDA	265F
SHINOBI	199F
SILKWORM	195F
SPIDERMAN	199F
STARBLAZE	249F
STORMLORD	195F
STUNT CAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
SWITCHBLADE	249F
TARGHAN	245F
THE GAMES SUMMER	199F
TIME SCANNER	199F
TIME	229F
TOOBIN	195F
TANK ATTACK	199F
VIGILANTE	245F
WARLORD	249F
WEIRD DREAMS	245F
XENON 2 MEGABLAST	245F
ZAK MAC CRACKEN	245F

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990F
CONSOLE SEGA	1149F
(+ 1 PISTOLET)	
PISTOLET SEGA	359F
(+ 3 JEUX)	
PISTOLET SEGA	249F

CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE	145F
(SPEED KING)	
LUNETTES 3D	325F

NOUVEAUTES

CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	255F
DEAD ANGLE	295F
DYNAMITE DUX	295F
GALAXY FORCE	295F
GHOSTBUSTERS	255F
PSYCHO FOX	295F
R TYPE	295F
SPELL CASTER	295F
TENNIS ACE	295F
WANTED	255F
WONDERBOY 3	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KIDD LOST STAR	295F
ALEX KIDD H T V	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
FANTASY ZONE MAZE	255F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RAMBO 3	295F
RAMPAGE	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S D I	255F
SECRET COMMAND	255F
SHOOTING GAME	259F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M L	295F
WORLDS SOCCER	255F
ZAXXON 3D	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publies pour votre ordinateur, reedites a des prix clubs

ARCTIXON	MARBLE MADNESS	STARFLEET
BARD S TALE 1	OUT RUN	STREET FIGHTER
EMPIRE	SKYFOX 2	MUSIC CONSTRUCTION SET
I USION	SOLOMON S KEY	LEADERBOARD

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU = Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour meme de la reception de votre commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93 42 57.12)*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF COLISSIMO

GEN 46	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**		F

NOM

ADRESSE

Code postal

Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN**
M L XL (entourez vot e ta lle)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE**
M L XL (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP mandat lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI-ST AMIGA

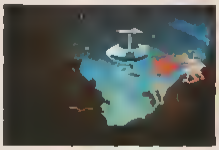
LE BIDOUILLEUR MALADE

SOLUTION COMPLÈTE DE SPACE ACE

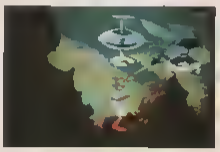
Ce jeu étant particulièremeot dur, et son seul intérêt étant de découvrir les superbes scènes, voici ce qu'il faut faire pour le voir dans sa totalité. Merci à Pascal Aramburu (Nanterre) pour sa solution. Il gagne uo abonnement d'un an à Génération 4.

Légende:
H- Mettre le joystick vers le haut.
D- Mettre le joystick vers la droite.
B- Mettre le joystick vers le bas.
G- Mettre le joystick vers la gauche.
F- Appuyer sur le bouton.

Scène 0) INTRO: Kimberly et Dexter aperçoivent la station spatiale du Commandeur Borf. La falaise s'écroule, Kimberly plonge dans le vide et disparaît vers la station!

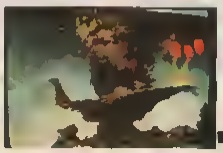


Scène 1) Borf arrive vers Dexter. Dès qu'il a tiré deux fois, D. Dès que Borf s'approche, G puis tout de suite B.

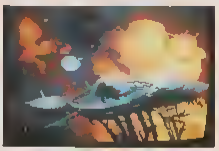


Scène 2) D pour éviter le bras du robot, puis attendre qu'il se relève et G. Attendre que Dexter s'accroupisse et G, puis encore G dès que le second bras du robot se relève.

Scène 3) B pour faire courir Dexter en dehors des lasers des robots, puis H dès qu'il est sur la petite butte.

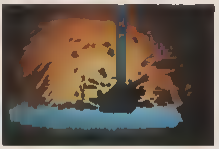


Scène 4) Attendre que le vaisseau descende vers la station spatiale de Borf puis H pour atterrir. Dexter sort en courant de son vaisseau.



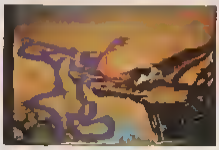
Scène 5) F tout de suite pour tuer le monstre vert.

Scène 6) Un énorme bras plonge sur le pont où se trouve Dexter. Dès que le bras est en bas, D puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, juste avec que le bras ne l'écrase, H.

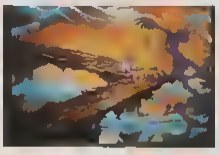


Scène 7) Attendre que la plate-forme soit en bas puis D et à nouveau D dès que Dexter est sur la plate-forme.

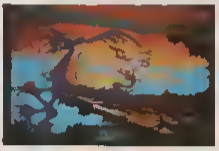
Scène 8) Dès que Dexter court vers le monstre, B, puis, tout de suite après, D.



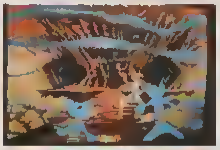
Scène 9) Dexter court vers le monstre, alors B puis immédiatement G pour éviter une mort certaine.



Scène 10) Dès que Dexter est attrapé par le monstre. F

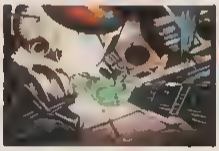


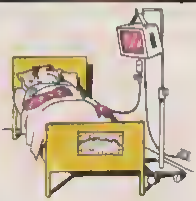
Scène 11) Attendre que les deux bonshommes bleus apparaissent à l'écran, puis H.



Scène 12) Attendre que les deux chiens surgissent de chaque côté puis H.

Scène 13) Arrivé à l'intersection, D pour échapper aux chiens.

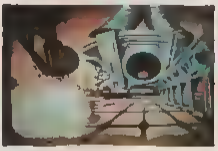




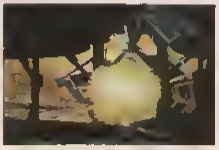
Scène 14) Une fois que les chiens apparaissent au premier plan, H pour se débarrasser d'eux une bonne fois pour toutes!

Scène 15) Dès que les robots apparaissent, D pour éviter leurs tirs.

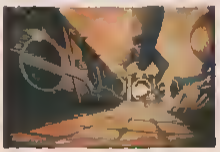
Scène 16) Laissez Dexter courir jusqu'au fond, puis G.



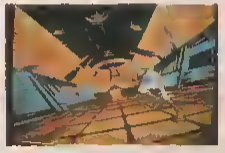
Scène 17) Une fois au fond, G pour éviter l'explosion.



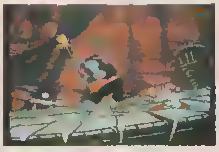
Scène 18) Dexter court encore un peu, puis D pour éviter le tir-laser



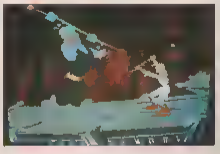
Scène 19) Dexter court toujours. Un peu avant l'échelle, H pour monter.



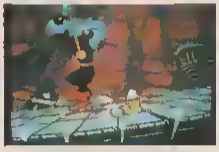
Scène 20) Borf attaque Dexter. Dès qu'il s'apprête à frapper, F



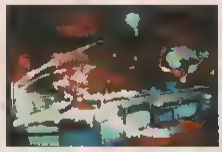
Scène 21) A nouveau, F pour parer le coup de Borf.



Scène 22) Borf tente de donner un nouveau coup. F pour parer. Dexter tombe alors à terre, et Borf en profite pour essayer de l'avoir. D pour esquiver le coup.

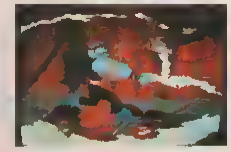


Scène 23) Dexter attaque Borf. F dès que l'image apparaît pour réussir le coup, puis B pour éviter la réplique de Borf.

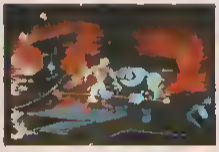


Scène 24) Dexter est à terre et doit parer le coup de Borf. F dès que ce dernier s'approche!

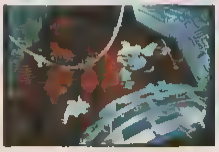
Scène 25) Borf donne de vastes coups avec son arme. H pour esquiver le premier coup en sautant au-dessus, puis B pour esquiver le second coup en plongeant à terre



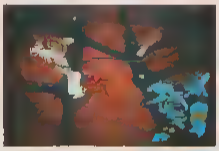
Scène 26) D permet d'esquiver le coup de Borf, puis B pour sauter sur son dos



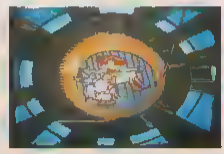
Scène 27) Les gardiens bleus de Borf courent vers lui pour l'aider. Ne rien faire pendant cette partie.



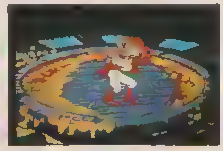
Scène 27bis) jusqu'à ce que l'on voit Dexter sauter vers la corde. G pour qu'il l'attrape à temps!



Scène 28) H pour que Dexter saute sur la plate-forme où se trouve Kimberly.

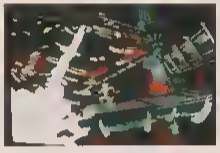


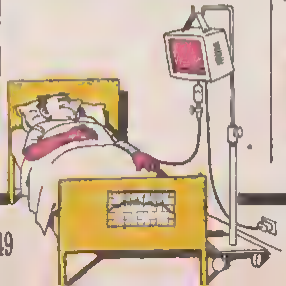
Scène 29) D dès que la plate-forme tombe sur la mare de lave, pour sauter avant de s'enfoncer.



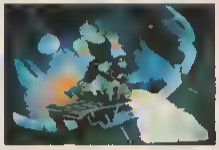
Scène 30) Borf tire avec son rayon Infanto.

Scène 30bis) Dès que le tir arrive, D pour éviter de se faire toucher

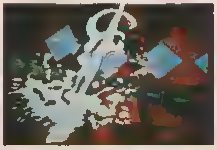




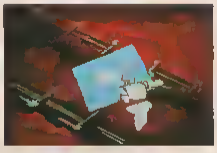
Scène 31) Borf tire à nouveau, au moment où Dexter court vers une intersection. G juste avant le croisement pour éviter le tir



Scène 32) Borf tire encore. Dès que le tir arrive, D pour l'éviter.



Scène 33) G immédiatement pour que Dexter place le miroir, puis D rapidement pour éviter le tir



Scène 34) FINAL: le rayon, réfléchi par le miroir, frappe Borf de plein fouet. Dexter court délivrer Kimberley. Borf, sous l'effet du rayon Infanto, rajeunit jusqu'à devenir un bébé. Dexter bondit pour le rattraper avant qu'il ne s'écrase à terre. Kimberley et Dexter adoptent le bébé Borf, qui a le dernier mot!

INITIATION AU PATCH

INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES

MONST.PRG (DEBUGGER HISOFT)
SAFARI-GUNS (NEW DEAL)
DISCPAC (BOUTIQUE PRESSIMAGE)

2 OEUFS
150 GRAMMES DE FARINE
80 GRAMMES DE SUCRE
1 TABLETTE DE CHOCOLAT

PRÉPARATION

Si apprendre le patch vous interesse, mettez-vous devant votre ST et munissez-vous des 3 premiers ingredients et lisez attentivement cet article

Pour ceux qui n'aiment ni les vies infinies ni les patches allez faire un gâteau avec les 4 derniers ingredients. BON APPETIT!

Cette initiation a ete faite sur un MEGA ST avec le TOS 1.4 en Roms. Mais cela n'a que tres peu d'importance et quelle que soit votre machine ou version de TOS, vous allez pouvoir trouver vous même tout plein de bidouilles pour SAFARI-GUNS!

Vous voilà donc sur le bureau GEM! Inserez la disquette SAFARI GUNS (A), et dans le dossier AUTO vous trouverez 2 programmes

MAIN PRG
SAFARI PRG

Avec l'option information du bureau changez "SAFARI PRG" en "SAFARI PR". Pour éviter des desagrements, remettez la protection contre l'ecriture sur la disquette, juste après cette petite manipulation. Puis, toujours a partir du bureau inserez la disquette avec MONST PRG, et lancez-le

Une fois MONST charge, insérez la disquette SAFARI GUNS (A) puis tapez comme commande: A:*.PRG
Voila! Comme c'est beau. Sous vos yeux tout émerveillés se trouve le programme SAFARI-GUNS!

Pour ma part, la premiere instruction du programme se trouve en $1E400. Si cela n'est pas le cas pour vous, pas de panique car cet article ne se reportera a des adresses que dans un but de reperage, car nous sommes ici pour apprendre à patcher et donc quelle que soit l'adresse a laquelle le programme s'est relogesur votre machine, cela ne changera en rien le principe.
Pour vous repérer cela va être tres simple, prenons un exemple. Sur votre machine la première instruction se trouve en $1CD6E. Vous faites l'operation $1E400 - $1CD6E, ce qui donne dans notre exemple la valeur $1692
A chaque adresse donnée dans cet article, il vous suffira de soustraire $1692 pour trouver l'adresse sur votre machine

Toutes les valeurs sont en HEXADECIMAL (signe $ devant la valeur), les programmeurs et les atatrucistes utilisent le calcul en base 16. Par ailleurs, toutes les valeurs avec une * devant sont en HEXADECIMAL, mais représentent une adresse et vous devrez donc lui appliquer le petit calcul adéquat pour retrouver l'adresse pour VOTRE SYSTEME.

ON BOSSE

Bon voila, le plus dur est passe, nous voici donc devant notre petit ecran.
Alors là on se concentre et comme on est lecteur de Gen4 on estvachement malin, voire même carrement super génial et on a remarque que lorsqu'on perd le jeu vous affiche 'VOUS ETES MORT'. Bien. Très simple. Rien dans les mains, rien dans les poches, suivez bien.
TAB. Oui, on appuie sur la touche TAB, cela a pour effet de vous positionner sur PC donc, pour nous, au debut du programme.
G. Oui, on appuie sur la touche G qui sert à faire des recherches (G comme GET) puis on appuie sur T (T comme text) et la on tape MORT en majuscule

En clair, on recherche la chaîne 'MORT' a partir du début du programme. Au bout de quelques secondes, la recherche stoppe et vous apercevez la chaine VOUS ETES MORT' qui, comme toutes les chaines de caractères, se termine par un octet nul. Juste avant le message 'VOUS ETES MORT', il y a le message 'CONTINUEZ' et vous verrez un octet nul à l'adresse *36665. Donc on sait que le message 'VOUS ETES MORT' demarre a l'adresse *36666

On appuie sur TAB (pour revenir au debut du programme) et on appuie sur G (get) puis I (instruction). Cette fonction de MON-ST est l'une des plus pratiques: elle permet de rechercher des instructions ou parties d'instructions dans un code source.
Donc Get Instruction et on tape *36666 (attention, je vous rappelle que si j'ai mis une etoile, c'est pour vous signaler que l'adresse *36666 doit être recalculee si votre programme ne s'est pas relogé en 1E400. Donc recalculez votre adresse si vous voulez faire une verification mais ne mettez pas d'étoile!
Mais si vous avez bien suivi, vous n'avez rien a calculer car *36666 correspond à l'adresse du debut de la chaine 'VOUS ETES MORT')
Voila, la recherche va prendre quelques secondes encore et, BOUM, on tombe sur une instruction PEA *36666 qui se trouve a l'adresse *20174. nous touchons au but! Avec la touche "-" (moins), on remonte un peu et là légèrement plus haut dans le programme on voit un BRA (BRAnchment) qui saute cette petite portion de programme. Cela signifie qu'en temps normal, le programme evite de passer par cette petite routine. On en déduit que la routine qui affiche le message 'VOUS ETES MORT' demarre juste après le BRA, c'est-a-dire à l'adresse *2016A

Ce n'est pas fini: nous n'avons reperé que la routine qui affiche le message, il nous faut encore trouver la routine qui l'appelle. On refait un TAB pour revenir au debut et on tape Get Instruction *2016A et on trouve un BLE.S *2016A a l'adresse *2012A. On remonte un peu et on trouve a partir de l'adresse *20122

```
MOVE.W *363FC,D0
TST.W D0
BLE.S *2016A
```

Donc rien de plus simple: le programme teste l'adresse *363FC et au cas où il trouve 0, il vous branche sur la routine qui affiche 'VOUS ETES MORT'. Haaaa, quelque chose en mon moi intérieur me dit que si on s'arrangeait pour que l'adresse *363FC ne contienne jamais 0, on ne serait jamais mort!

Alors on recommence: TAB, Get Instruction: *363FC
Il y a un hic! On va trouver plein d'instructions qui utilisent l'adresse *363FC (car le soft va chercher le contenu de

cette adresse pour afficher le nombre de vies, par exemple). Mais il y a un truc! On ne va s'intéresser qu'aux instructions qui modifient directement l'adresse

Exemples:
MOVE L *363FC,D0 (On passe)
MOVE.W D0,*363FC (on se méfie)
SUBO W #1,*363FC (On se méfie beaucoup)

Voila, on lance la recherche et on continue si l'instruction trouvée ne modifie pas l'adresse *363FC. Si elle ne fait que la charger, ce n'est pas intéressant. Pour relancer la recherche, on appuie sur la touche 'N' (Next)
A l'adresse *21BA8 on trouve
MOVE W D0,*363FC
on s'interroge, on remonte un peu et on voit
MOVE W *363FC,D0
SUBO W #1,D0
MOVE W D0,*363FC
En clair, je prends le nombre de vies et je le mets dans D0 (premiere instruction). J'enleve 1 a D0 (deuxième). Je remets D0 comme nombre de vies (3eme instruction) Voila, le tour est joué, il suffit d'enlever ce SUBO W #1,D0 et les vies ne diminueront plus jamais.

Mais comment faire? Voici la formule magique, l'adresse de l'instruction moins (-) l'adresse à laquelle s'est relogé le programme plus (+) $1C Cela donne "21BA6 (l'adresse du SUBO W #1,D0) moins $1E400 (l'adresse à laquelle le programme s'est relogé sur ma machine) + $1C Soit $37C2
Si vous avez bien suivi en faisant cette opération, même si vous n'avez pas les mêmes adresses que moi, vous allez aboutir au même resultat $37C2

Il ne vous reste qu'à prendre le magnifique DISPAC (En vente a la Boutique de Pressimage), et éditer le fichier MAIN.PRG qui se trouve dans le dossier AUTO A l'adresse $37C2 vous trouverez bien $5340 qui correspond au SUBO W #1,D0. Remplacez le $5340 par un $4E71 et voilà SAFARI GUNS vies infinies

Pour le mois prochain, je vous donne un exercice vous avez SAFARI-GUNS en vies infinies, mais si vous faites un score trop petit dans un tableau vous devez recommencer le tableau au début

Trouvez le petch qui permettra de passer au tableau suivant sans être obligé de faire un bon score Suivez exactement le même principe que nous avons utilisé pour les vies infinies
Notez comme gag que dans un tableau, si vous tuez une femme ou un homme noir à la fin du tableau, le programme vous informe que vous avez tué des animaux! J'espère que nous avons affaire à un bug malencontreux!

Des questions? Vous butez dans l'exercice? Vlite composez le 3615 GEN4, et confiez-vous à la bal GILLUS

Gillus

AVANT GEN4

APRES GEN4

COMPATRUC

Il faudrait que Gonzo, le PC MAN, m'envoie un nouveau courrier, car il a oublié de me preciser s'il indique ses déplacements sous PC TOOLS en hexa ou en decimal Autre chose, pour les points d'or et de nourriture, est-ce le deplacement 03 ou 0B? Donc, le mois prochain, si Gonzo m'ecrit, vous aurez un Compatruc pour Ultima V

COMMOTRUCS

DRAKKHEN
Castorax se plaint du fait que "COMMOTRUCS" sonne mal Il a tout a fait raison Il suggère "AMIGATRUCS" mais personnellement, je ne trouve pas que ça sonne vraiment mieux En attendant de trouver mieux, je laisse tel quel Jouez à Drakkhen, sauvegardez une partie sur une disquette et éditez-la avec Smartdisk Castorax nous donne une liste de blocs et offsets où il faut écrire six "FF" successifs (en clair, vous tapez "FF FF FF FF FF FF"). Et voilà vos 4 personnages gonflés au maximum!
Block 1420, Offset 46, Block 1420, Offset 1E0; Block 1421, Offset 17A, Block 1422, Offset 114
Prenez bien garde à ne pas recalculer le checksum

VIGILANTE
Rdsza, non content de choisir un pseudo très pénible a taper, vous donne le cheat code pour Vigilante, à taper discrètement sur le tableau des scores (et en qwerty) GREEN CRYSTAL

OPERATION THUNDERBOLT
Castorax et Xenon ont laissé un message sur le 3615 GEN4 comme quoi ils avaient trouvé un COMMOTRUC pour ce jeu Ca sonne vraiment très bien, COMMOTRUC, je ne vois pas ce que tu lui reproches, Castorax. C'est presque aussi ringard qu'ATATRUC. Bref Toujours sous Smartdisk, sur une copie de sauvegarde de votre original au block 53 et en offset 6E, remplacez 30 28 par 60 46 (énergie infinie) Toujours au block 53 (attention c'est en hexa), et à l'offset 1BD, remplacez 00 0A par 00 0E (munitions infinies). Enfin, à l'offset 107 de cet incontournable block 53, cherchez 00 0C et remplacez par 00 0E (grenades infinies)

CONTINENTAL CIRCUS
S'il y en a un qui roule tranquille sur les circuits, c'est bien Castorax, puisqu'il a le temps infini, ainsi que les crédits (au cas ou il lui arriverait quand même des malheurs). Cherchez 53 39 00 00 23 40 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 (temps). Puis remplacez 53 39 00 00 5E 3F par 4E 71 4E 71 4E 71 Excellent, ce "COMMOTRUC"!

GHOSTS'N GHOULS
Castorax nous file un COMMOTRUC de son camarade Xenon Pour les vies infinies, cherchez 53 39 00 02 5F 20 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, cherchez 00 3A 11 7C 00 01 00 1E et remplacez par 00 3A 11 7C 00 00 00 1E. Cette fois ci, vous acceptez le calcul du checksum lors de la sauvegarde

CHASE HQ
Castorax a enfermé Xenon dans un placard et a trouvé lui-même ce TRUC pour Chase HQ du turbo et du temps a volonte Cherchez 53 79 00 02 8B A8 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculez pas le checksum Pour le temps infini, il faut chercher 53 39 00 02 78 0C et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 Ce que j'aime, dans ces articles, c'est la richesse du vocabulaire à utiliser... Je pourrais dire "4E 71 4E 71 4E 71 prendra la place de 53 39 00 02 78 0C", mais je ne suis pas sûr que vous me comprendriez

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

SHERMAN M4

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale.

UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC & COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199 à 249 F SELON MACHINES

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

LORICIEL

THUNDERBIRDS
Castorax nous révèle les codes des différentes missions RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON

DRAKKHEN
Double-Clic me signale que vous pouvez profiter de caractéristiques optimales pour vos persos. En effet, quand vous créez votre premier pseudo, tapez 31415927. Aucune réaction. Tapez alors SUPERVISOR. Aucune réaction là non plus. Donnez enfin le vrai nom que vous souhaitez donner à votre perso : il aura de bonnes caractéristiques ! Par ailleurs, si vous voulez vous amuser, "les caractéristiques des pseudos sont stockées sur la disquette CHARACTERS à partir du bloc 1420" (je cite)

ATATRUCS

TWINWORLD
Toubab a laissé choir sa plume et son manuel de maths le temps de trouver les vies infinies pour Twin World. Remplacez 66 00 00 8E par 60 00 00 8E

SWITCH BLADE
Gillus donne des vies infinies pour Switchblade et il faut chercher la séquence 81 02 13 C0 et la remplacer par 4E 71 13 C0. Faites donc.

BATMAN
Sur la page de présentation, il est possible d'obtenir les vies infinies en tapant "MAJJJJ". Alors que vous ne vous êtes pas encore remis du choc, une cohorte de Roumains viennent appuyer sur F10 : vous changez de tableau ! Je ne sais pas si Rdsza est Roumain, mais il a un drôle de pseudo.

LES PORTES DU TEMPS
C'est Olivier Monbazet qui nous envoie un Atatruc pour ce jeu d'aventure. En passant, je le remercie pour sa lettre : je vais tâcher d'y répondre le plus vite possible. Vous sauvegardez une partie, et avec Diskdoctor, vous chargez la disquette 3, vous allez au secteur #788, et vous changez le 14ème octet par "FF". De l'énergie supplémentaire, zarma ! Il nous signale aussi que le vocabulaire se trouve au secteur #246 du disque 1. Zlot à Kagemusha, à Arwen et au p'tit Prince !

NEVERMIND
Arioch, c'est pas le genre à se laisser faire. Encore moins avec Nevermind. Pour ne pas chercher les vies infinies parce qu'il trouve ça long, et il a décidé que vous passeriez en Cheat Mode en appuyant sur n'importe quelle touche de VOTRE clavier. Mais pour cela, il faut chercher (à partir de la piste 50) la séquence B0 31 10 00 66 26 et remplacer 66 26 par 4E 71. Ensuite, parce que ce n'est pas fini, vous cherchez 52 41 B2 7C 00 00 66 20 et vous remplacez 66 20 par 4E 71. C'est vrai, quoi. Never mind the...

NINJA WARRIORS
Pour ce soft, Arioch s'est coupé en 3 et chacun des morceaux d'Arioch a trouvé un truc à faire. Le premier moignon s'est occupé du temps infini : éditez la première disquette et cherchez (grâce à Discpac, bien sûr !) la séquence 53 6E 01 82 53 6E pour la remplacer par 60 02 4E 71 53 6E. Le deuxième fragment d'Arioch a trouvé les shunkens infinis : cherchez 53 6C 00 30 et remplacez par 60 02 4E 71. Enfin, le dernier bout a obtenu les crédits infinis, en remplaçant 08 A2 61 00 par 60 02 4E 71. Après quoi Arioch s'est recomposé et est retourné à son boulot. Et il a eu un accident de voiture. Mais pas grave, je vous rassure. Comment ça, vous n'en avez rien à cirer ?

IRON LORD
Pour finir, ze vous prézente un lizting de Toubab, qui nous a concocté un Atatruc zympa pour obtenir plein de zuperbes zozes pour Iron Lord. Zauvez une partie du zeu, retirez le magzimum d'objets dans votre inventaire gar il est modifié. Donnez la pozion aux moines, la coupe à l'herborizte et le médaillon au merzenaire. De pluz, vous pozédez 255 pièzes d'or et une zurprize (premier truc de l'inventaire !). Bien sûr, ne tapez pas les lignes qui gommenzent par une apoztrophe, ze zont zuste des remarques. C'est parti mon kiki...

```
' IRON LORD  (Ubi Soft)
' (c) 11/01/90 TOUBAB - GENERATION 4
' Bonjours a  Lord GL, Les Fourmies
' Amiga Group de Traitres, DDD (aaa+),
' The 7th Son (Heretiques), ICF corp
PRINT "Inserez votre disk de sauvegarde
PRINT "et tapez sur return"
Input a$
DATA &1FE,&FF,&502,&A,$507 &A,&508 &A
DATA &50B,&1,&50C,&A,&51F,&A,&521,&A
DATA &536,&A,&544,&A,&509,&1,&50A,&1
DATA &52E,&A,&534 &A
OPEN "u",#1,"ironlord gam"
FOR i&=1 TO 14
READ off%,dat%
SEEK #1,off%
POKE 300000,dat%
BPUT #1,300000,1
NEXT i&
CLOSE #1
END
```

AFTER THE WAR
Le code pour passer au second niveau est 101069. Merci l'Avenfou !

Vous n'aimez pas nos concurrents?
Vous aimez Génération 4 par dessus tout?
Nous sommes faits pour nous entendre!

Rendez-vous en "Revue de Presse" (*REV) sur

3615 GEN4

LES NOUVELLES CONSOLES ARRIVENT... PRÉPAREZ-VOUS!

L'arrivée sur le marché de nouvelles consoles aux capacités très performantes, nous oblige à reparler des consoles, mais c'est cette fois-ci avec grand plaisir, car que ce soient les consoles 16-bits, la Nec ou les consoles de poche, elles sont toutes assez fantastiques! Ce mois-ci, nous vous présentons la PC Engine en détail, car c'est la seule en vente pour le moment, mais nous en profitons pour faire un rapide tour d'horizon de ce qui doit arriver dans l'année!

LA CONSOLE PC ENGINE (NEC)

De taille très réduite, cette console tourne autour d'un microprocesseur 8-bits, fort bien entouré de divers coprocesseurs 16-bits. Sa mémoire est de 8K, mais elle possède une Ram Vidéo de 64K, et peut afficher jusqu'à 64 sprites à l'écran.
Côté graphisme, c'est le plus souvent aussi bon que sur ST, parfois moins bien, et de temps en temps supérieur. Bref, ça varie bien. Mais ce qui fait la force de cette console, ce sont les scrollings, qui sont en "plein écran" dès que c'est possible, et sont d'une fluidité inconcevable pour nos micros!
Côté son, la PC Engine propose 6 voies stéréo, 8 octaves, et la possibilité d'utiliser une voix pour les digitalisations. Côté résultat, ça ressemble fort au bruit que font les véritables machines d'arcade. Bref, c'est un régal!
La majorité des jeux sont des cartouches, ou plutôt devrais-je dire des cartes, puisqu'elles sont de la taille d'une carte téléphonique. C'est pratique, il n'y a pas de temps de chargement, et la présentation de ces dernière dans des boîtes de Compact Discs donne envie de faire une collection!
Une autre particularité de cette console, c'est que l'on peut y brancher un CD-Rom, vendu plus de 3000F. On vous en reparlera dès qu'il sera en vente en un nombre important, mais cela permet de stocker plus de 500 mégas de données, et d'avoir donc des jeux magnifiques!
A noter aussi que cette console est vendue dans une version francisée, et que les couleurs ne sont pas réellement les bonnes. Les plus chanceux d'entre vous qui possèdent une télévision tristandard, peuvent essayer de se procurer un booster qui leur permettra d'avoir les véritables couleurs NTSC. Une petite bidouille toutefois permet d'avoir un aperçu des véritables couleurs. En effet, certains téléviseurs capables de décoder la norme NTSC laissent le RVB prioritaire, et il vous suffit donc de vous procurer un dédoubleur de prises péritel, et oh! miracle! vous serez alors en NTSC (mais un léger scintillement vous empêchera d'apprécier pleinement les couleurs). D'autre part, le PC Engine tourne en 60Hz, ce qui veut dire que seules les personnes, possédant des moniteurs ou téléviseurs supportant cette fréquence, pourront en profiter (mais toutes les télévisions récentes supportent le 60Hz!). Il faut quand même signaler que vous devrez vous procurer l'interface, vous permettant de brancher plusieurs manettes, car la console n'est livrée qu'avec un seul joystick, et il n'y a pas de prise prévue pour en brancher un second. Toutefois, une manette nommée XE1-PRO, d'un prix relativement élevé mais beaucoup plus agréable, peut se brancher sur la console. Elle contient une interface qui vous permet de brancher quatre manettes supplémentaires et possède tous les derniers perfectionnements, tels que microswitchs et autofire. Mais ne vous précipitez pas trop vite pour la trouver, car pour le moment, elle est introuvable, car il y a rupture de stock.

BIENTOT...

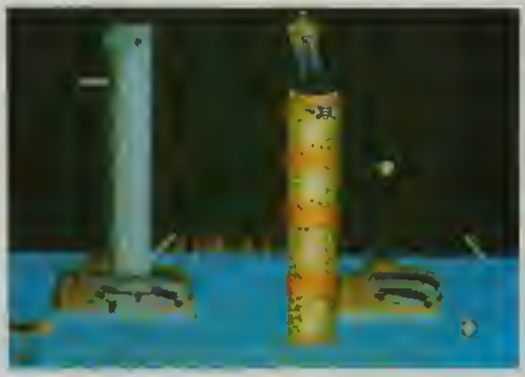
LA MEGADRIVE (SEGA)

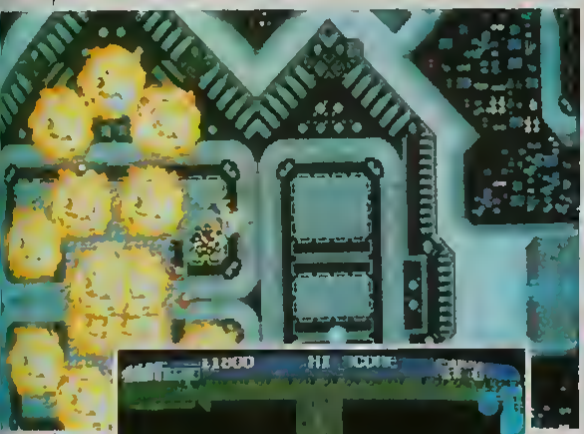
La Séga Mégadrive est une pure console 16-bits, qui non contente d'être belle, possède des caractéristiques fabuleuses. Les premiers jeux de la Mégadrive valaient ceux sur ST ou Amiga, mais les nouveautés que nous avons vues très récemment sont carrément au-dessus de tout ça. Bref,

la console Mégadrive pourrait très bien être la console de demain. Encore faudrait-il qu'elle sorte rapidement, car la concurrence est dure, et des projets de consoles aussi bonnes, voire meilleures, sont déjà en cours. Virgin Loisirs, distributeur français de la console, nous promet une sortie pour avril. Patients, nous attendrons donc cette date pour vous proposer un test de la console, mais surtout des tests de jeux. En attendant, nous vous tiendrons tout de même régulièrement au courant de l'actualité de la Mégadrive! Ainsi, ce mois-ci, sont sortis aux Etats-Unis, un clavier et un modem, transformant votre Mégadrive en véritable micro-ordinateur.
Dernière minute: la rumeur d'un lecteur de CD pour Mégadrive circule de plus en plus. Si un tel engin devait sortir, autant dire que la qualité des jeux Mégadrive serait encore supérieure... Plus de détails le mois prochain!

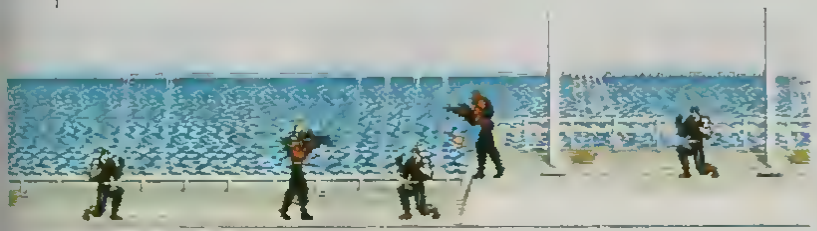
Quelques jeux Mégadrive...
Thunder Force 2 est un shoot'em'up à scrolling horizontal, plein écran, parallax, avec des musiques et bruitages dignes d'une machine d'arcade, et un graphisme magnifique. Bref, c'est carrément ravageur, d'autant plus que la jouabilité est excellente!

Forgotten Worlds, qui n'est pourtant pas une nouveauté sur Mégadrive, est déjà fantastique. Plus beau, plus rapide, plus jouable, avec une meilleure musique, il fait passer les versions micros, pourtant excellentes, pour de mauvaises adaptations!





Last Battle est un beat'em'up avec des ennemis nombreux et variés, plusieurs niveaux et une musique entraînante!

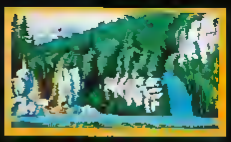


Kujaku 2 est un jeu dans le genre de Ghouls & Ghosts, avec des graphismes déments, une musique magnifique, et un nombre élevé de monstres variés. Il nous paraît fabuleux, et c'est pourtant un jeu comme les autres, sur Méga-drive!

LA GAME-BOY (NINTENDO)

Première console de poche a avoir fait son apparition sur le marché, la Game-Boy a l'avantage d'être la plus petite des consoles portables, et tient donc dans la poche, contrairement à la Lynx. Elle a par contre le gros défaut d'être en noir et blanc, ce qui ne lui permet pas d'être compétitive face à la console d'Atari, mais elle possède un très bon son stéréo. Cependant, les jeux proposés (pour la plupart des jeux de grimpette) sont bien réalisés, avec scrolling et sons stéréo déments. Le prix, plus de 1000F, peut par contre faire reculer un peu l'acheteur. Bientôt distribuée en France, elle devrait tout de même trouver un parc de fanatiques! Il est possible de connecter plusieurs Game-Boy pour jouer ensemble à des mêmes jeux. Ce système a pris toute son ampleur avec Tetris, dont la version Game-Boy est fabuleuse. En liant deux consoles, il est alors possible de jouer à deux, l'un contre l'autre!
Au Japon comme aux Etats-Unis, c'est la folie, et le nombre de jeux disponibles pour Game-Boy est maintenant supérieur à celui des autres consoles, mis à part la Nintendo 8-bits! Il faut dire que la plupart des gros éditeurs américains se sont mis à développer des jeux pour la Game-Boy.

Quelques jeux Game-Boy:
Super Mario-Land propose un jeu dans le genre Mario Bros, avec scrolling horizontal. Bien fait, et sympa à jouer!
Revenge Of The Gator est un flipper avec une super musique de fond!
Shanghai est l'adaptation de l'excellent jeu de mah-jong. Il est particulièrement bien fait.



PHOTOS D'ECRAN VERSION ATARI ST

Un événement dans le jeu d'aventure ! 90% : JOYSTICK

Un concept révolutionnaire, sans texte inutile, ce très grand jeu d'aventure permettra aux passionnés du genre, mais aussi aux non-initiés de participer pleinement à cette étonnante énigme archéologique.

ASTATE

La Malédiction des Templiers

LOGICIEL DISPONIBLE
SUR AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE

NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue Lenain de Tillemont
93100 Montreuil sous Bois
Tél. (1) 48.70.86.94

LA LYNX (ATARI)

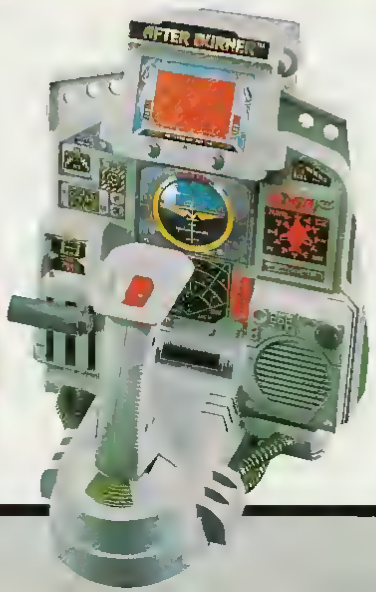
Console développée par Epyx, la Lynx est une console portable de grande taille, et qui ne tient vraiment pas dans la poche. Elle est par contre très belle, et surtout, elle est en couleur. L'écran à cristaux liquides couleur a beau être petit, la définition n'en est pas moins excellente, ainsi que le nombre de couleurs affichables à l'écran: 160x102, en 16 couleurs parmi 4096. Le son est également un régal, et la sortie en France de la Lynx, d'ici le mois prochain, devrait créer l'événement. Les jeux que nous avons vus sur cette console, sont facilement dix fois mieux réalisés que sur Amiga ou ST! Il faut dire que le microprocesseur tourne tout de même à 16MHz, que la console comporte 64K de Ram, et des chips spéciaux pour traiter le graphisme et le son. Ce qui est intéressant, c'est que les chips en question ont été faits par ceux qui ont créer Portia, Agnes et Daphne, les chips de l'Amiga s'occupant du son et du graphisme. On ne s'étonnera donc pas, qu'Atari ait donné des Amiga aux développeurs désireux de programmer des jeux pour Lynx! Voilà qui explique sûrement les fabuleux scrollings de cette machine!
Côté son, la Lynx possède 4 voies Stéréo, qui sortent par un petit haut-parleur, mais une prise casque vous permet de mieux profiter des capacités sonores de la machine.

Comme pour la Game-Boy, il est possible de "linker" plusieurs machines, mais on peut ici aller jusqu'à huit Lynx ensemble, ce qui permet de jouer à huit, en n'ayant qu'une seule cartouche dudit jeu! J'imagine déjà les dégâts dans les locaux de la rédaction.
Une option géniale est celle pour les gauchers. Elle permet d'inverser totalement l'écran, ce qui oblige à inverser la console aussi, et permet ainsi aux gauchers de jouer sans problème. Moi, je trouve ça dément, mais il faut dire que je suis gaucher...
Evidemment, la Lynx est bien meilleure que la Game Boy, mais elle coûte tout de même deux fois plus cher, ce qui n'est pas négligeable. Cependant, sur Game-Boy, vous avez de bons petits jeux, alors que sur Lynx, vous avez le plus souvent quelque chose de mieux que sur Amiga ou ST!
Les cartouches de jeux peuvent faire jusqu'à 16 mégas, ce qui n'est pas négligeable.

Les jeux de la Lynx:
Electro Cop est le plus fabuleux de tous: scrolling horizontal, mais aussi effet d'avancée en 3D, un peu comme dans Xybots, mais avec un graphisme beaucoup plus fouillé!

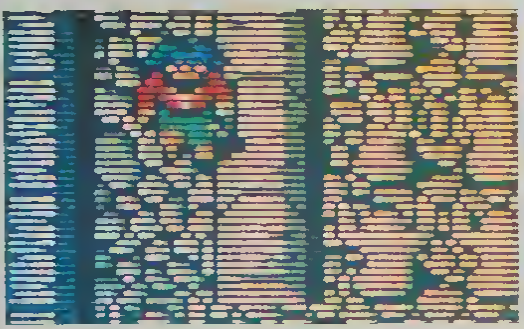
ON TOURNE EN ROND

Avec l'apparition des consoles portables, on pouvait penser que les petits jeux à cristaux liquides du passé étaient morts. Eh bien, figurez-vous qu'aux Etats Unis, une marque de tels jeux vient de sortir une collection de jeux de ce type, reprenant les jeux connus des consoles. On a même vu une réplique de la console d'arcade Afterburner, en petit. Ce ne sont pas des consoles, mais bel et bien des jeux indépendants, puisque vous ne pouvez pas y insérer de cartouches... Et pourtant, cela fait un carton!

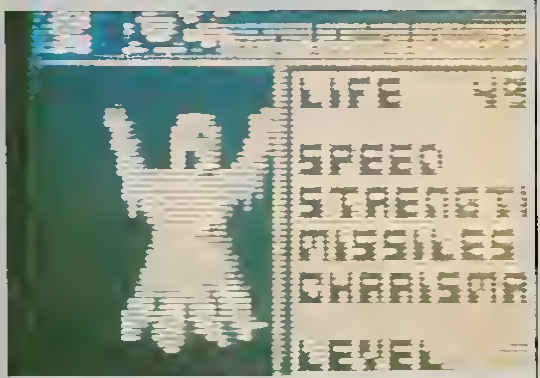


Monster Demolition est un jeu dans la lignée de Rampage, où vous devez détruire des villes à l'aide de monstres comme King Kong ou Godzilla.

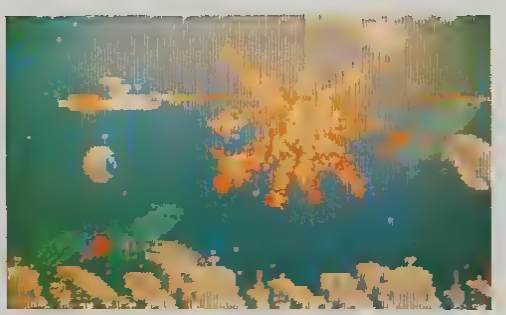
Treasure Quest est un jeu dans le genre de Gauntlet, magnifique et prenant!



Time Quests est carrément un jeu d'aventure interactif, et il devient carrément génial lorsque plusieurs joueurs y participent en même temps. Imaginez un Ultima où l'on jouerait à huit, indépendamment!

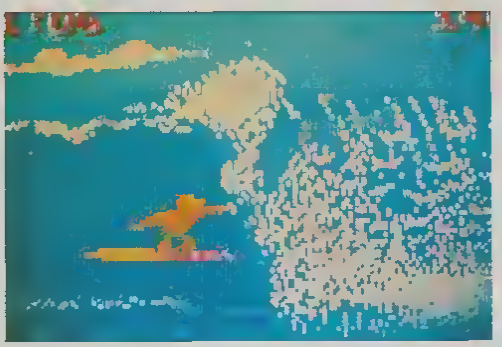


The Gates Of Zendocon est un shoot'em'up à scrolling horizontal, avec près de 50 sortes d'aliens différents.



Blue Lighting est un Afterburner, mieux que sur nos micros, et plus jouable que le jeu d'arcade. Encore une fois, l'effet de 3D est saisissant!

Enfin, **California Games** est l'adaptation du fameux jeu de chez Epyx!



DANS LE FUTUR...

LA SUPER GRAFX

Nec vient de sortir une nouvelle version de la PC Engine au Japon. Cette Super Grafx, que l'on disait 16-bits, ne semble pas l'être du tout. En fait, ce serait la même architecture que la PC Engine actuelle. La taille change, puisqu'elle est facilement trois fois plus grande que la PC Engine (ce qui reste tout de même petit!). Elle possède tout de même quelques caractéristiques graphiques supplémentaires, comme la possibilité d'afficher jusqu'à 128 sprites, au lieu des 64 de la console PC Engine. Elle possède deux écrans de fond au lieu d'un, permettant des scrollings parallax encore plus fluides, sans scintillement! La mémoire est de 32K, soit 24K de plus que la PC Engine, et la Ram Vidéo est passée de 64K à 128K. Encore une fois, ceci améliore les scrollings, et permet de faire scroller plus de choses à l'écran.
Sa sortie en France dépendra du succès de la PC Engine, et surtout du bon vouloir de Nec Japon. Cette console vient de sortir en effet en nombre limité dans ce pays, et elle ne pourra venir en France que lorsque le marché japonais sera rassasié. Au fait, tous les jeux de la PC Engine fonctionneront sur la Super Grafx.

LA NINTENDO 16-BITS

Présentée l'année dernière, cette console 16 bits, qui paraît pouvoir battre la Mégadrive au niveau des capacités techniques, a été repoussée. N'ayant toujours pas de date de sortie au Japon, on peut se demander si cette merveilleuse machine verra le jour en France avant l'An 2000.

LA PC ENGINE DE POCHE

Eh oui. Annoncée au CES de Las Vegas, elle arrivera d'ici quelque temps pour entrer en concurrence avec la Lynx et la Game-Boy. Elle possedera un écran à cristaux liquides couleur, supportera toutes les cartouches de la PC Engine, et il se pourrait même qu'on puisse, en option, s'en servir comme récepteur de télévision, ce qui serait excellent!

LA GAME-BOY 2

Histoire de faire face à la Lynx, Nintendo vient même d'annoncer la sortie prochaine, au Japon, d'une Game-Boy couleur. Elle pourrait par contre être basée sur un copro cesseur 16-bits, mais nous vous en dirons plus des que celle-ci sera disponible au Japon. De toute manière, la première Game-Boy n'étant toujours pas en France, on n'est certainement pas près de voir la seconde!

ET LA SLIPSTREAM DE KONIX?

La console anglaise, que de nombreuses personnes annonçaient exceptionnelle, ne verra certainement jamais le jour. Constamment retardée, elle a fini par coûter très cher à la compagnie, qui n'a, pour le moment, pas pu assurer la vente d'une seule Slipstream. Les programmeurs, n'ayant pas de quoi terminer leurs jeux, ont abandonné tout projet! Bref, la Slipstream restera une console dont certains n'auront que trop parlé!

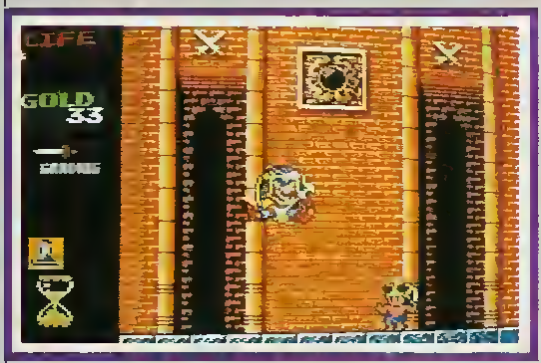
LES JEUX PC ENGINE

La console PC Engine étant la seule officiellement distribuée en France pour le moment, nous ne testerons, dans ce numéro, des jeux que sur celle-ci...

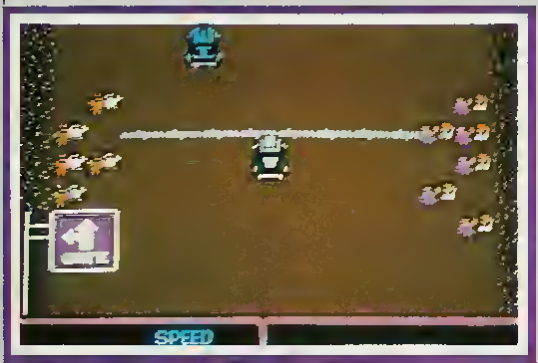
Les jeux pour la console PC Engine NEC commencent à foisonner et la liste, qui compte déjà plus d'une cinquantaine de titres en France, s'allonge au rythme d'une dizaine de nouveautés par mois, grâce aux efforts de quelques boutiques et de la société Sodipeng qui importe la console et les jeux. Et plus d'un de mes proches amis pionniers dans la micro, ont craqué, et jouent comme des fous jusqu'à des heures très tardives, au grand désespoir de leur femme. Il est a noter que les jeux sont le plus souvent vendus avec une notice en français, mais malheureusement, les instructions à l'écran sont pratiquement toujours en japonais, ce qui peut se révéler assez ennuyeux pour les jeux d'aventure ou ceux où vous avez à acheter des objets.
Un autre détail, mais qui a son importance, c'est que plusieurs boutiques pratiquent l'échange des jeux, et pour une

modique somme, vous pourrez donc remplacer un jeu qui ne vous plaît plus par un nouveau (et vu le prix des jeux allant de 350F à 550F, ce n'est pas du luxe!)

Voici rapidement les softs les moins marquants de la console PC Engine, soit qu'ils soient vieux, soit qu'ils soient peu intéressants (eh oui! ceci arrive aussi sur les consoles)
Wonderboy in Monsterland adapté du jeu d'arcade de Sega, ne présente que peu de différences par rapport aux versions micros.

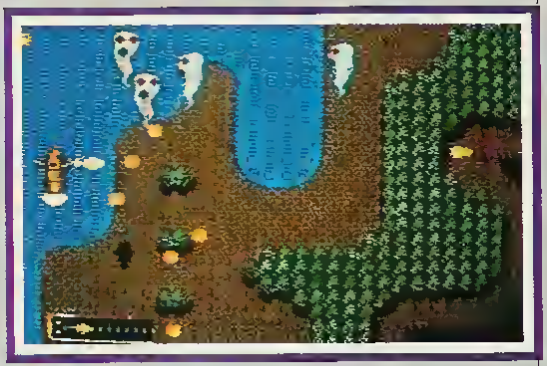


F1 Dream est une course de voitures, vue du dessus dans des décors de désert assez variés. Personnellement, je l'ai trouvée assez amusante et bien faite, même si les graphismes ne sont pas extraordinaires.



Power Wrestling est un catch, dans lequel vous affrontez un adversaire aussi bien sur le ring qu'en dehors, en disposant de nombreux coups et prises dont certains rappellent vraiment ceux que l'on peut voir sur Canal Plus. Un grand choix de catcheurs est disponible, ce qui assure une longue durée de vie à ce jeu.

Yaksa, lui, est un jeu hyper rapide, qui rappelle par son graphisme et sa disposition Space Harrier, mais dans lequel votre canon laser a laissé place a une épée. Pas de quoi se réveiller la nuit!
Honey In The Sky est un shoot'em'up à scrolling vertical, qui vous met aux commandes d'un petit vaisseau qui doit détruire les ennemis qui se présentent à l'écran. Vous disposez à cet effet d'un laser pouvant tirer dans toutes les directions, l'un des boutons de la manette vous permettant de le faire tourner par tranches de 45°. L'un des premiers jeux, très moyen, mais pas cher.



Moto Roader est encore une course de voitures, toujours vue du haut, mais qui présente la particularité de pouvoir se jouer jusqu'à cinq personnes simultanément, à condition de posséder un quintupleur de joysticks. Au départ, vous disposez d'une somme d'argent qui va vous permettre de mieux équiper votre véhicule afin de gagner la course, et aussi une récompense plus substantielle qui vous permettra d'équiper encore mieux votre engin. Il vous est possible d'acheter des pneus plus adhérents, une carrosserie plus solide, de meilleurs freins, un volant qui change les réactions de votre véhicule dans les virages, des moteurs plus rapides, des turbos, et quelques armes qui mettront vos adversaires en difficulté, mais uniquement temporairement.

Rock On, lui, est un shoot'em up sans grand intérêt, possédant la plupart des options que l'on trouve dans ce genre de jeux, comme les pastilles qui augmentent votre armement et autres gadgets.

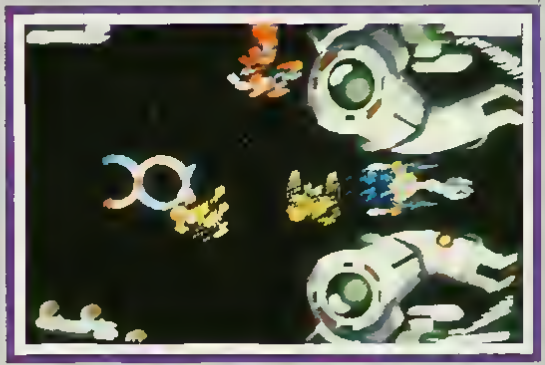
Tales Of Monster Path (Yakaioshuki) est un jeu dans lequel vous devez affronter des ennemis très variés dans cinq mondes différents, afin de rencontrer le roi Emma qui doit statuer sur votre cas. Vous pourrez jouer aux dés, en pariant sur des nombres pairs ou impairs afin d'augmenter votre capital. Chaque porte est gardée par un grand démon rouge que vous devrez affronter avant de passer au parcours suivant.

Power Golf est un golf assez similaire aux golfs que l'on trouve sur micros, et dans lequel tout entre en compte, que ce soit le vent, la nature du terrain ou le genre de club avec lequel vous frappez la balle.

Altered Beast est à peu près comme sur micros, avec des sprites beaucoup plus gros et une bien meilleure jouabilité.

Ordyne est encore un shoot'em up, mais très mignon, avec un graphisme très japonais, dans lequel il est possible d'acheter de nouvelles armes, afin d'affronter le vaisseau qui vous bloque le passage au niveau suivant. Une réussite tant par la jouabilité que par l'intérêt et un jeu qu'il faut posséder absolument.

R-Type que tout le monde connaît, fait lui aussi partie des titres disponibles sur la PC Engine, mais pour avoir le jeu complet, il vous faudra acheter **R-Type 1** et **R-Type 2**, car chacune des cartouches contient la moitié du jeu d'arcade. Je ne sais pas si c'est dû au manque de place sur une cartouche, pourtant je me suis laissé dire que ces petites cartes contiennent une mémoire considérable.



STARFLIGHT

GÉNÉRATION 4

R.O.T

ROCK
STAR
GÉNÉRATION 4

XPE
II

Antago

GÉNÉRATION 4

DRAGONS BREATH

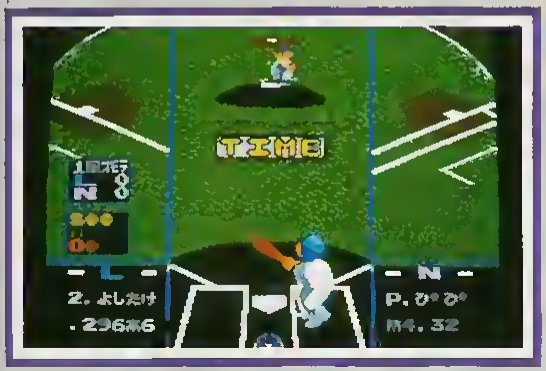
GÉNÉRATION 4

VISION

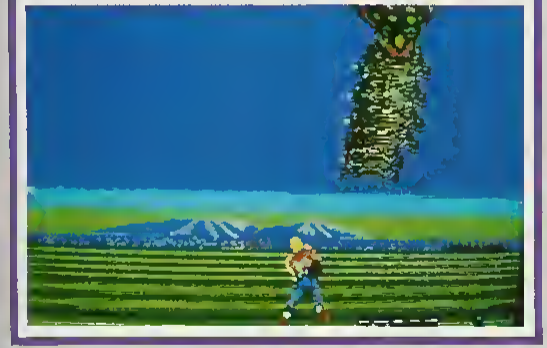
MEGALON

MANIA™

Alien Crush est un flipper assez réussi graphiquement, mais malheureusement beaucoup trop facile à jouer, car il n'est pas rare de parvenir à faire durer une bille plus de cinq minutes avant de la perdre.
Fantasy Zone est de nouveau un shoot'em up, connu sur Nintendo, mais sans grand intérêt. Un petit vaisseau doit détruire tous les ennemis qui, en explosant, laissent une pièce qui vous permet de mieux équiper votre vaisseau. Le graphisme est loin d'être à la hauteur des capacités de la PC Engine!
Power League Baseball, comme son nom l'indique, est un jeu de base-ball qui peut plaire, si toutefois vous êtes amateur de ce jeu et si vous en connaissez les règles. Un super effet et une grande précision dans le détail, puisque l'on peut voir la balle tourner dans les airs, jusqu'à ses coutures qui tournent!



Shanghai est le fameux jeu de mah-jong bien connu des possesseurs de ST ou d'Amiga. Il est à noter qu'il est beaucoup moins agréable que sur l'Amiga, car les effets de relief sont moins bien rendus. D'autre part, le graphisme est loin d'égaler les versions micros.
Space Harrier est peut-être plus jouable que sur les micros, mais moins coloré, du moins dans les premiers niveaux, car si vous poussez plus loin, vous aurez droit à une profusion de couleurs à en faire pâlir un Amiga. D'autre part, le jeu est réellement en plein écran, et votre héros peut monter ou descendre jusqu'aux bords du tableau, ce qui n'était pas le cas sur les conversions Amiga ou ST.



Victory Run ou **13000 Km Grand Prix** est une sorte de Paris-Dakar, dans lequel vous conduisez un véhicule tout-terrain à travers des paysages africains.
Break In est un billard, ou peut-être devrais-je dire des billards, puisque vous pouvez choisir entre plusieurs variétés de billards (dont notre bon vieux billard français ne fait pas partie). Une option vous permet de regarder des coups fameux et d'essayer de les refaire. Superbe!

Winning Shot est le troisième golf, et le plus simple à jouer, car il y a beaucoup moins d'options à sélectionner avant de frapper la balle. Plus facile, mais peut-être moins attrayant à la longue, par rapport aux autres versions qui se rapprochent plus des simulations.

Dragon Spirit, qui a été testé dernièrement sur les micros fait aussi partie de cette liste de jeux. Cette version est beaucoup plus agréable à jouer que les versions ordinateurs, grâce à la présence des deux boutons de tir, et de graphismes tout aussi beaux, voire mieux.
Deep Blue vous met aux commandes d'un "poisson" qui tire sur des ennemis sous-marins, avec des graphismes proches de ceux de Fantasy Zone. Mais il existe déjà pas mal de jeux assez proches, alors à vous de choisir celui que vous préférez!
Side Arms est assez semblable aux versions que nous connaissons, mis à part la jouabilité comme toujours plus importante sur la console. Il est à noter que le jeu est disponible en carte ou en CD Rom, comme Altered Beast.
World Stadium Baseball, le second jeu basé sur le fameux sport américain, n'est pas tellement différent du premier.. mêmes règles, même clientèle. Le jeu n'est pas très complexe, et les graphismes ne sont pas fabuleux. Quelques petits bruitages sympa viennent cependant ponctuer le jeu.
Kato et Ken Show est un jeu d'action, dans lequel vous dirigez deux petits personnages très rigolos, dans un monde loufoque où les oiseaux n'hésitent pas à vous viser à l'aide de leurs excréments, et où les héros peuvent répliquer en lâchant des "pets".. un monde dans lequel on peut jouer au jackpot dans les toilettes!
Bullfight et **Digital Champ** sont deux jeux de boxe, que je n'ai pas pu tester, mais qui ont l'air très rapides et avec de bons graphismes. Je vous en dirai plus dans le prochain numéro.

Quelques jeux ont échappé à nos tests comme **Wonder Momo**, **Drunken Master**, **Energy**, **Motobyke**, **Tatsuko Fighter** et **Volfiev**, ainsi que les jeux sur CD Rom, mais nous ne manquerons pas de vous les présenter dans un prochain numéro. Les titres disponibles sur CD Rom sont: **Wonderboy III**, **Altered Beast**, **Fighting Street**, **Side Arms Special**, **Valis II** et **YS**.

Tous ces jeux valent quand même des sommes allant de 350F à 550F, mais il faut dire que chaque produit est très bien réalisé. Nous espérons que devant l'essor que prend cette console, les prix des jeux viendront à baisser.

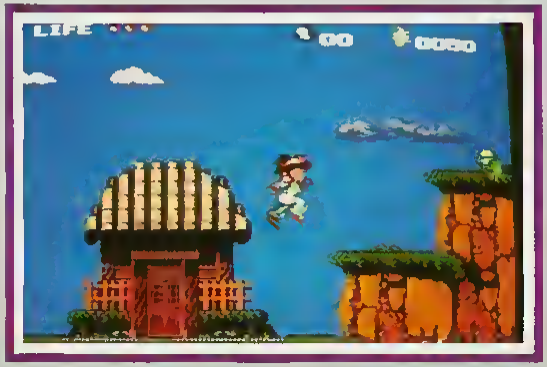
LES HITS DE LA NEC!

GALAGA 88
NAMCOT env.395F 1 joueur
Système: PC Engine

On pourrait dire que ce jeu est l'un des ancêtres des jeux vidéo, mais franchement, il vous suffit de jouer cinq minutes à ce hit pour que l'on ne puisse plus vous décoller de l'écran. Il est semblable à la version arcade, à la différence près, que vous n'avez plus d'argent à mettre dans le monnayeur. Personnellement, j'ai redécouvert Galaga, et c'est l'un de mes jeux de préférés sur cette console, et je ne suis pas le seul dans ce cas. Demandez à Frank, notre cher rédac'chef adjoint. Et j'en connais d'autres...

WATARU
HUDSON SOFT env.435F 1 joueur
Système: PC Engine

Vous êtes un garçon armé d'une épée, qui doit se promener et tuer tous les animaux sauvages et autres bêtes étranges qu'il rencontre. Certaines créatures, une fois mortes, font place à une pièce de monnaie un peu comme dans Wonderboy. De petites maisons vous permettent d'acheter de l'armement ou de l'énergie. Vous devez sauter parfois de plates-formes en plates-formes ou sur des ascenseurs, avant d'arriver à une petite cabane, dans laquelle vous vous transformez en un robot du genre Goldorak. Là, vous vous retrouvez sous terre et devez détruire des monstres bizarres, comme des mains tenant un colt qui courent après vous. Tout en bas, vous aurez alors à affronter des adversaires très coriaces, avant de retourner à la surface pour continuer votre quête...



VIGILANTE
Env. 499F 1 joueur
Système: PC Engine

Vigilante, presque tout le monde connaît. Mais là, on est bien loin des adaptations que vous avez pu voir sur ST ou Amiga. Les personnages sont facilement deux fois plus grands, et la jouabilité est nettement plus importante. Le maniement est aussi meilleur, grâce à la présence des deux boutons de tir. Moi qui avais déjà adoré ce jeu sur mon Amiga, autant dire que je l'ai redécouvert sur Nec!

NAXAT OPEN
NAXAT SOFT env.449F 1 à 4 joueurs
Système: PC Engine

Voilà un golf se rapprochant de Leaderboard, dans lequel tout est possible. Vous choisissez votre club, l'endroit de la balle que vous allez frapper afin de la faire monter plus ou moins, et le genre d'effet que vous allez donner à cette balle. Le vent est lui aussi de la partie. Les graphismes sont assez proches de ceux que l'on a sur un ST, et le jeu, somme toute, est aussi bon, mais avec le temps de chargement en moins bien sûr. Il manque malheureusement la possibilité de créer son propre parcours, mais c'est l'inconvénient des cartouches. Encore un très bon jeu!

FINAL LAP
NAMCOT env.549F 1 à 2 joueurs
Système: PC Engine

Ce jeu vous propose de participer à un championnat de Formule 1. Vous pouvez jouer seul ou à deux, chacun sur une moitié de l'écran. Votre place à la fin de la course

vous donne un certain nombre de points, et vous accumulez ces points au fur et à mesure que les courses se déroulent. Le but est bien sûr de devenir le champion. L'impression de vitesse est vraiment bien rendue, et Final Lap est très agréable à jouer. Le jeu à deux laisse place à des fantaisies de tout genre, comme les queues de poissons, les serrages dans les virages, et autres "crasses" que l'on peut se faire quand on a un volant entre les mains, mais tout cela sans danger. Vous avez sur la cartouche un petit jeu d'aventure amusant, mais peu compréhensible, car le jeu n'est pas en français!

SHINOBI
SEGA env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Ici encore, les versions micros restent assez loin derrière. Le jeu est beaucoup plus rapide et les personnages sont beaucoup plus grands. Je ne vous ai pas parlé de l'animation et du scrolling, mais comme vous vous en doutez, là encore, pas de commentaires: tout est bien. Vous allez sûrement penser que je ne jure que par la console et que tout est nul sur les micros, mais ce n'est pas le cas, et si certains jeux sont mieux sur la console PC Engine, il n'en reste pas moins, que l'on ne trouvera pas avant longtemps des jeux d'aventure aussi biens sur les consoles que sur les micros. Mais les consoles sont des machines créées pour jouer...

GUNHED
env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Dès les premières secondes du jeu, on se rend compte de la puissance de la console, car la vitesse du scrolling est deux fois plus rapide que la plus rapide sur Amiga. Même Goldrunner n'est plus qu'un jeu pour enfants comparé à Gunhed. Une énorme variété d'armes, toutes plus étranges les unes que les autres, peuvent être utilisées, et vous avez même un laser qui tire en recouvrant plus de la moitié de l'écran. Une débauche d'ennemis, et d'effets en tous genres, font de ce jeu superbe un hit pour les gens qui aiment les shoot'em'up, et surtout un jeu spectaculaire. Encore un must que vous vous devez de posséder!

NINJA WARRIORS
NAMCOT env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Là, si l'on compare encore ce jeu avec les récentes versions Amiga ou ST, on reçoit un nouveau choc. En effet, les personnages ne sont pas deux fois, mais quatre fois plus grands sur la console. L'animation est encore une fois superbe et la jouabilité plus importante. Il y a des fois où l'on ne comprend pas les programmeurs sur Amiga. Il faut quand même reconnaître que le graphisme est plus fin sur l'ordinateur et les décors plus travaillés. Mais le jeu est quand même plus plaisant à jouer sur la PC Engine.

CYBER CROSS
FACE env.499F 1 joueur
Système: PC Engine

Si vous êtes un fan de Bioman, alors vous connaissez force rouge, force verte, etc. Vous allez pouvoir les retrouver dans de nouvelles aventures. Comme d'habitude, vous allez devoir affronter plein d'ennemis, avant de vous retrouver face au monstre qui garde le passage au niveau suivant. Heureusement, vous pourrez récupérer des bonus, qui vous permettront de vous transformer en super héros.

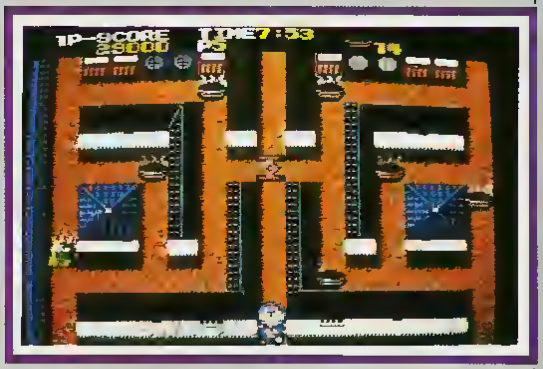
Bien sûr, chaque couleur de Bioman a ses propres caractéristiques, et chacun pourra vaincre les monstres grâce à ses capacités.

PACLAND
NAMCOT env.449F 1 joueur
Système: PC Engine

Tout le monde connaît Pacman, et presque tout le monde connaît Pacland. Sorti il y a assez longtemps sur ST et Amiga, le voilà aussi sur NEC. Et quelle difference... Encore une fois plein ecran, encore une fois plus jouable et plus précis. Le maniement n'est pas très évident au début car la manette ne vous sert qu'à sauter, et ce sont les deux boutons de tir qui vous permettent de diriger Pacman.

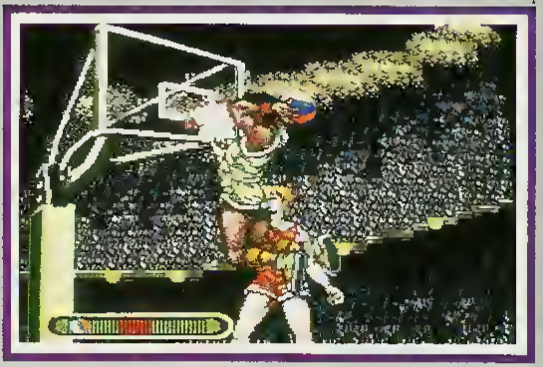
DORAMON
HUDSON env 499F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici un hit!!! Vous êtes un petit chat, et vous devez manger des hamburgers qui sont disperses dans un labyrinthe, un peu a la maniere d'un Pacman. Une fois tous ces hamburgers mangés, une cle apparaît que vous devez ramasser. Cette clé vous permet d'ouvrir une porte que vous devrez trouver, donnant accès au niveau suivant. Evidemment, il y a plein d'ennemis dans ce labyrinthe, mais vous pouvez vous débarrasser de la plupart, en creusant des trous et en les rebouchant, une fois l'ennemi tombé dedans. Pendant votre promenade, vous pourrez ramasser des objets qui pourront vous aider, comme des gants qui vous permettent de creuser plusieurs trous à la suite, des bottes qui vous donnent de la vitesse, des yoyos que vous enverrez sur les monstres, ou encore un pistolet qui tire des bulles d'air, dans lesquelles les monstres se feront prendre. Soixante niveaux différents, et un système de codes qui vous permet de reprendre le jeu au niveau où vous vous étiez arrêté. Une option permet même de faire jouer les petits, sans que les monstres apparaissent.



USA PRO BASKET
env.499F 1 à 2 joueurs
Système: PC Engine

Ce jeu a un graphisme assez comparable à Two on Two basket-ball connu sur Amiga, mais avec une plus grande rapidité. Les scènes de tir au panier sont de toute beauté, et l'on voit deux joueurs occupant tout l'écran se disputant la balle. Le tir dépend de votre rapidité. Tout y est, les fautes, les obstructions et l'on peut même bénéficier de lancers francs dans certains cas.



DUNGEON EXPLORER
HUDSDON env.435F 1 joueur
Système: PC Engine

un léger aperçu de ce qu'est Bloody Wolf. Vous êtes chargé de libérer des otages qui ont été kidnappés par des méchants. Vous devez tuer des ennemis qui arrivent de partout, et éviter de vous faire écraser par des motards. Si vous descendez ces derniers, vous pourrez leur voler leur véhicule. Si vous parvenez à la fin d'un niveau, vous aurez encore à couler un sous-marin, détruire un hélicoptère, tuer un géant armé d'un lance-flammes, et combattre le chef en étant uniquement armé d'un poignard. Si par miracle vous réussissiez à vaincre ce dernier, ne vous croyez pas pour autant sorti de l'auberge, car il reste le retour. A noter que l'hélico fait la moitié de l'écran.

P47
env 475F 1 joueur
Système: PC Engine

Vous voilà aux commandes d'un petit avion, et lancé à corps perdu dans une guerre, durant laquelle vous devrez affronter des chars, des avions, des hélicoptères et bien d'autres ennemis. Un passage assez délirant vous oblige à éviter des dizaines de missiles sol-air, surgissant d'un peu partout en dessous de vous. Comme à l'accoutumée, vous aurez droit à un avion géant qu'il vous faudra détruire à la fin de chaque niveau. Ce jeu est aussi teste sur ordinateur.

THE LEGENDARY AXE
env 475F 1 joueur
Système: PC Engine

L'un des plus beaux jeux de ce genre sur la PC Engine. Armé d'une hache, vous allez vous retrouver face à face avec des monstres de toutes sortes, des ours, des araignées géantes auxquelles vous devrez couper les pattes, des grands balaises et d'énormes rochers. Vraiment un jeu qui ne vous laisse pas une seconde pour respirer, sauf évidement si vous appuyez sur pause!

PC KID
HUDSON SOFT env 499F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici la référence en matière de jeux de grimpette. PC Kid est un petit enfant à la tête très dure, qui se promène dans un monde préhistorique. Sa seule défense, c'est de donner des coups de tête à ses ennemis. Un jeu immense et très diversifié, tant par ses décors que par ses monstres, puis que vous avez des ptérodactyles, des grenouilles, des hérissons, des singes, des poissons et bien d'autres bestioles. Vous devrez entrer dans le ventre des monstres, afin de libérer de gentils monstres de l'emprise maléfique qui les a rendu méchants. Une autre fois, vous aurez à grimper à un arbre uniquement par la force de vos dents. Une immense aventure qui vous mènera même sur la glace ou dans les sables mouvants. Le meilleur et le plus varié des jeux de ce genre!

NEUTOPIA
HUDSON SOFT env.475F 1 joueur
Système: PC Engine

Voici un jeu d'aventure action en "anglo-japonais" relativement jouable, malgré les phrases et renseignements entièrement japonais qui s'insèrent à l'écran. Mais le but est simple: grosso modo, vous êtes chargé de retrouver huit pierres qui ont été dérobées et dispersées un peu partout dans un immense territoire. Vous devrez explorer tous les recoins du pays et entrer dans des donjons peuples de monstres de toutes sortes, entrer dans des pièces qui contiennent des pièges, découvrir des passages secrets et bien d'autres surprises plus ou moins agréables. Un grand

dragon garde précieusement chaque pierre et vous devrez l'affronter pour vous en emparer. Alors à mon avis, il serait de bon goût de faire provision de bombes et de potions de force avant de les affronter. Le malheur est que, si vous ne parlez et n'écrivez parfaitement le japonais, vous aurez bien du mal à sauvegarder le jeu. Une méthode consiste à recopier sur une feuille les caractères inscrits sur l'écran, et d'essayer de les rentrer quand vous reprendrez votre partie. Une autre plus simple, mais beaucoup plus onéreuse, est de vous procurer un CD Rom NEC, car celui-ci vous permettra de sauvegarder le jeu en mémoire.
Cela dit, j'ai quand même passé pas mal de temps sur ce jeu, et je crois que je vais encore en passer pas mal, car c'est vraiment très prenant et réussi. Le jeu rappelle un peu Faery Tales qui est, et restera, l'un des plus marquants jeux sur Amiga.

NECTARIS
HUDSON SOFT env 435F 1 joueur
Système: PC Engine

Nectaris est un wargame. J'en vois qui font la grimace, mais ils ont bien tort, car ce jeu peut très bien vous réconcilier avec le genre. J'ai connu plusieurs personnes qui n'affectionnaient pas vraiment les wargames, et qui maintenant en sont à jouer comme des bêtes, et même à se réunir pour faire des paris sur leur victoire. Evidemment, comme toujours, les instructions sont en japonais, mais comme elles sont très peu nombreuses, on finit par comprendre à peu près à quoi elles correspondent. Chaque affrontement donne lieu à une jolie scène indique, durant laquelle vous voyez vos chars ou votre infanterie livrer bataille à l'adversaire. Prenant!

TRIPLE BATTLE F1
HUMAN env.549F 1 à 3 joueurs
Système: PC Engine

Encore un nouveau jeu, et encore une course de voitures. Celle-ci peut se jouer à plusieurs simultanément. Vous avez le choix entre un championnat du monde, un entraînement pour vous familiariser avec les commandes, ou des courses contre un ou deux conducteurs humains ou contre l'ordinateur. De nombreuses options vous permettent d'équiper votre véhicule selon votre envie. Vous pouvez choisir votre mode de conduite, votre moteur, le genre de boîte de vitesse (automatique ou manuelle), la couleur de votre voiture, et enfin les pneus. Ce n'est qu'après de nombreuses heures d'entraînement, que vous parviendrez peut-être à vous qualifier pour le World Championship, et vous vous rendrez vite compte qu'un virage mal négocié vous fait perdre de précieuses secondes. Le jeu est bien fait, même si le graphisme n'est pas géant, et à deux ou trois, on se marre vraiment beaucoup. J'ai oublié de vous dire que si vos pneumatiques ne vous conviennent pas, vous pouvez après chaque tour aller sur le stand pour les faire changer, mais cela vous fait perdre du temps.

HEAVY UNIT
TAITO env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Encore un nouveau shoot'em up, qui est superbe et ne vous laisse pas une seconde de repit. Toutes sortes d'épreuves vont se succéder et vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout. Heureusement, chaque niveau est composé de sous-niveaux, et si vous perdez, vous repartez du sous-ni-

veau dans lequel vous êtes. Les décors sont magnifiques et les ennemis très différents, comme des serpents géants ou des archers tirant des flèches de feu. Dès le début du jeu, vous devrez détruire un monstre dans des roches que vous devrez canarder jusqu'à ce qu'elles s'effritent. Par moments, vous devrez tirer sur des barrages, afin de vous frayer un passage en déplaçant des morceaux de ceux-ci. Un jeu du style R-Type, mais à mon avis beaucoup plus beau et varié que ce dernier. INDISPENSABLE! (si vos économies vous le permettent)

KNIGHT RIDER SPECIAL
PACK-IN-VIDEO env.549F 1 joueur
Système: PC Engine

Eh oui! Avec la console PC Engine, il vous est possible de piloter la fameuse voiture K2000. Le scénario est bien pauvre, car vous n'avez qu'à conduire la fabuleuse auto, et à tirer sur tout ce qui se présente sur la route en un temps limité. Le jeu est un peu cher du fait que c'est une nouveauté, et je vous conseille quand même de vous faire une démo par le vendeur avant de l'acheter. Il n'est pas toujours évident de rester sur la route, mais si vous réussissez à rester dessus, il n'est pas sûr que vous restiez devant votre téléviseur. Personnellement, ce que j'ai préféré dans ce jeu, c'est la musique!

CHEAT-CODES

CHAN & CHAN: si vous voulez continuer à jouer après être mort, pressez Fire 1, Fire 2 et Run en même temps, quand le message Game Over apparaît. Mais faites-le vite!

DRAGON SPIRIT: lorsque vous êtes sur la page de présentation, pressez Fire 2 puis Fire 1. Ceci vous donne la possibilité de continuer une partie par deux fois. Si vous faites Reset 57 fois, vous pourrez jouer au jeu dans une nouvelle résolution.
Il est même possible d'écouter toutes les superbes musiques du jeu. Vous devez pousser le joystick dans les directions suivantes:
gauche, droite, bas, haut, pressez select, gauche.
Vous arriverez alors à un menu de contrôle, comme sur un lecteur de CD, avec même une option pour programmer des morceaux!
Il y a également 2 bonus secrets cachés au niveau 7 et au niveau 8. Bombardez l'emplacement afin d'avoir une bulle marquée d'un point d'interrogation. Prenez-la, et votre dragon deviendra petit, invincible et avec une puissance de tir maximale.

Le * indique l'emplacement du bonus secret!

Niveau 7. Après la première moitié du tableau

```
I     IIIIIIIIIIIIIIII
I     I              I
I     I  IIIIIIIIIIIII
I     I  I
I     I  I     II*IIIII
I     I  I     I      I
I     IIII     IIIIIIII
I
```

Niveau 8: juste à droite avant le passage étroit à la fin du niveau

```
I         IIIIIII*IIIIIIIIII
I         I                 I
I         IIIIIIIIIIII      I
I                   I       I
I                   I       I
IIIIIIII            I       I
        I           IIIIIIII
```

DRUNKEN MASTER: faites Reset et laissez le bouton Select enfoncé. Lorsque la page de présentation apparaît, pressez Joystick Haut une fois et lâchez le bouton Select. Faites ensuite 3 fois Joystick Haut, 6 fois Joystick Droite, 2 fois Joystick Bas et 2 fois Joystick Gauche. Vous arrivez alors au menu debbugage!

DUNGEON EXPLORER: pressez Run pour commencer le jeu, et sélectionner l'option Password. Entrez DEBDE DEBDA, mais appuyez sur Run tout le temps. Pressez Fire 2 pour valider votre choix. Le message 'password error' apparaît alors. Choisissez quand même un personnage avec l'option Members. Vous aurez alors 535 points de vie, toutes vos capacités seront au maximum et vous pourrez même passer à travers les murs!
D'autre part, tous les buissons autour du château se seront transformés en passages vers d'autres niveaux ou vers les fins de niveaux! Si vous avez la chance de tomber sur le bon buisson, vous combattrez alors le monstre de la fin du jeu!
Si vous entrez HOMIN GAAAA comme Password (sans avoir à presser Run tout le temps), vous pourrez guider vos tirs dans toutes les directions.
Si vous entrez DANGE ONEKA (toujours sans presser Run), votre personnage sera indestructible, mais devra partir du niveau 1.
Enfin, si vous entrez HNPAG INHFM, vous aurez un personnage avec 364 points de vie, et qui sera au niveau 14.

GALAGA 88: poussez le joystick vers le haut et appuyez sur Run simultanément. L'icône de sélection du vaisseau devient alors rouge au lieu d'être bleue. Ceci vous donne la possibilité de récupérer diverses icônes, qui augmenteront votre puissance de tir jusqu'à trois fois, vous donneront le tir rapide, accéléreront les mouvements de votre vaisseau, ou vous donneront une vie supplémentaire!

HONEY IN THE SKY: pressez Fire 1 quatre fois, Fire 2 quatre fois, puis faites Joystick Droite-Gauche quatre fois aussi. Vous pouvez désormais continuer la partie 16 fois!

MOTO-ROADER : si vous n'êtes pas satisfait des circuits proposés d'origine, essayez ceci. Pressez Fire 1, Joystick Haut et Run en même temps, ou Fire 2, Joystick Haut et Run en même temps. Vous aurez alors accès à 2 nouveaux jeux de 8 circuits différents.
Pour avoir des circuits encore plus complexes, pressez Fire 1, Select et Run en même temps.
Pour entendre tous les sons du jeu, tapez MUSIC ou ART88 lorsque l'on vous demande votre nom.

R-TYPE I : entrez EPK-6180-CM comme mot de passe. Le niveau de difficulté sera alors plus élevé.

R-TYPE II : entrez CPK-3146-N1 comme mot de passe. Vous commencerez alors avec toutes les armes!

R-TYPE CD : laisser Select enfoncé, puis pressez Fire 1 le plus de fois possible, et appuyez sur Run avant que le jeu ne passe en mode de démonstration. Vous pouvez ainsi obtenir jusqu'à 23 crédits (avec un auto-fire!).

SHINOBI : après avoir pressé Run, mettre le joystick en haut et presser Select permet d'accéder aléatoirement à un niveau du jeu.

SON-SON 2 : pressez Joystick Haut, Select, Fire 2 et Run en même temps pour obtenir une icône d'extra-énergie.
Pressez Joystick Haut, Select, Fire 1 et Run en même temps pour commencer le jeu avec une icône permettant de continuer la partie après être mort.
Pour entrer dans le mode Fou, pressez Joystick Haut, Bas, Gauche, Droite, Fire 1, Fire 2 et Run.

SPACE HARRIER : si votre score est assez haut pour faire partie des High-Score, entrez MD à la place de votre nom. Vous entendrez alors toutes les musiques du jeu, et vous aurez désormais cinq vies! D'autre part, si vous atteignez le cinquième niveau, entrez CNT dans le tableau des High-Score, ce qui vous donnera une option pour continuer la partie.

SUPER WONDERBOY : lorsque vous perdez, poussez le joystick dans n'importe quelle direction, et appuyez sur Run au même moment lorsque vous êtes sur la page de titre. Vous recommencerez alors le jeu au niveau où vous avez perdu.

TALES OF MONSTERPATH : pressez Select, Run, Fire 1 et Fire 2 en même temps. Maintenant, vous êtes à un menu où vous pouvez entrez des mots. Entrez "SPEED-UP" ou "S,62 08.22".

D'autres Cheat-Codes le mois prochain...

Dorénavant vous retrouvez tous les mois la rubrique "actualité consoles" dans laquelle nous vous parlerons de toutes les consoles, leur date de sortie, leur évolution, les softs sortis et prévus, les cheat-codes... En bref, nous repondrons à toutes les questions que vous vous posez. Rendez-vous le mois prochain!

Je ne peux vraiment plus m'en passer: JE ME FAIS PLAISIR

Je m'abonne à Génération 4

1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)
France: 225 francs
Europe: 285 francs
Reste du monde: 325 francs

2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)
+ l'autocollant grand format
+ 5 autocollants petit format
France: 475 francs
Europe: 595 francs
Reste du monde: 675 francs

Je choisis:
1 an O 2 ans O
T-shirt O CD laser O
France O Europe O Monde O

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210, Rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

NOM .....
Prénom .....
ADRESSE .....
.....
VILLE: ..... **CODE**.....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACCOLADE

Power Boat est une course de bateaux où vous pouvez atteindre jusqu'à 260 km/h! Entièrement en 3D, avec une vue d'hélicoptère à la Vette, Power Boat sera peut-être passionnant. Il sera disponible sur PC fin janvier, puis sur Amiga quelque temps après. La version ST sera pour beaucoup plus tard.

The Cycles, qui vient de sortir sur Amiga, arrive sur ST en février.

HOT ROD

ACTIVISION

Hot Rod arrive! L'adaptation du jeu d'arcade de chez Sega, faite par le programmeur de Gauntlet 2, s'annonce aussi sympa que le jeu d'arcade/original. Sortie prévue en février sur Amiga et ST.

ANCO

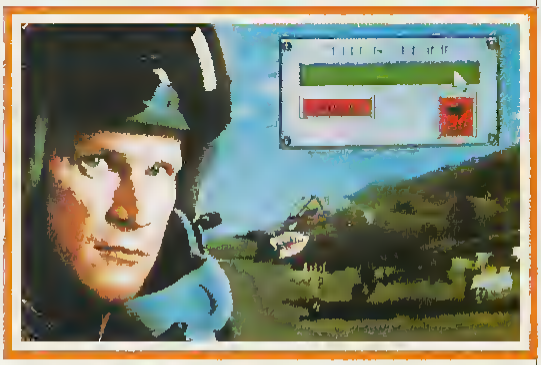
Player Manager devrait sortir sur ST le mois prochain. Autant dire que l'ensemble de la rédaction, fan de Kick Off, est impatiente.

AUDIOGENIC

Alors que **Emlyn Hughes International Soccer**, simulation de football ayant très bien marchée sur 8 bit, est en cours de finition, et devrait sortir le mois prochain, la compagnie annonce déjà **Emlyn Hughes Arcade Quiz**, une sorte de Trivial Pursuit basé sur le monde du football. Ce sera pour Amiga, PC et ST.

BRODERBUND

Wings Of Fury devrait maintenant sortir rapidement sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade simulant les combats des Helleates américains contre les îles japonaises. C'est plein d'action, assez bien fait, et très prenant. On l'attend impatiemment!



A-10 TANK KILLER

CRL

Search For The Titanic sera un jeu d'arcade, qui retracera la découverte de l'épave du plus que fameux paquebot. Sortie sur Amiga et ST d'ici quelque temps.

DOMARK

Chez Domark, on n'avait pas grand-chose sur **Cyberball**, même si l'adaptation de ce football américain futuriste sera pourtant disponible le mois prochain sur Amiga et ST. Par contre, **Escape From The Planet Of Robot Monsters** étant bien avancé, et nous vous le présentons du coup en rubrique previews, ainsi que **Klax**, l'adaptation d'un jeu d'arcade qui n'est pas encore sorti!

Domark distribue désormais les produits Incentive, et le prochain jeu, **Castle Master** est déjà en previews.

D'autre part, la compagnie aurait repris les droit de **L'Espion qui m'aimait**, pour en faire un jeu, continuant ainsi la longue tradition des jeux basés sur les aventures de James Bond!

DYNAMIC

Cette compagnie, spécialisée dans les jeux PC, vient d'éditer deux nouveaux produits, toujours sur cette machine. **A-10 Tank Killer** est une simulation de vol et surtout de combat, dont les graphismes sont particulièrement soignés, tout comme la jouabilité. On essaye de le tester pour le prochain numéro.

Le second produit est un jeu d'aventure/simulation, dans lequel vous jouez le rôle d'un agent secret, chargé de récupérer un avion non moins ultra-secret. Poursuites en voitures, sauts en chute libre sans parachute, combats dans un avion ultra sophistiqué, le tout en 3D belle et rapide, voilà ce qui est à la portée des possesseurs de PC. **David Wolf Secret Agent** sera testé dans le prochain numéro.

DAVID WOLF SECRET AGENT PC

THE EDGE

Après Darius +, le prochain programme de la compagnie anglaise sera **Punisher**, basé sur la bande dessinée du même nom!

D'autre part, le premier des trois jeux qui sortiront cette année sur le thème des **X-Men** sera bientôt disponible sur Amiga et ST, avec Wolverine, Juggernaut, Cyclops et Magneto.

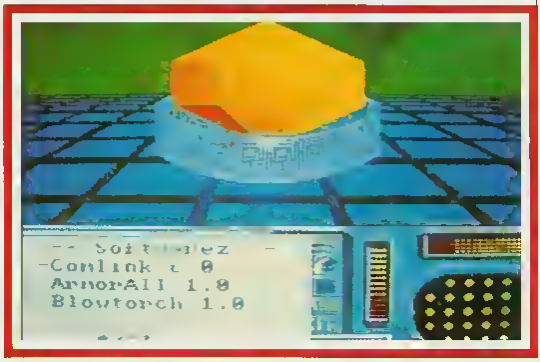
X-MEN ST

PUNISHER

ELECTRONIC ARTS

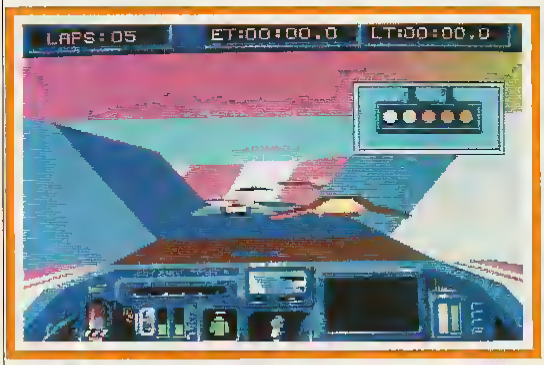
La compagnie ne devrait plus trop tarder à révéler ses prochains hits, dont trois nouveaux jeux des auteurs de Populous, Bullfrog, ainsi que **Hawk**, un simulateur de vol signé des auteurs de Starglider 2, et devant, selon leurs mots, révolutionner le genre. Ils déclarent que leurs algorithmes de 3D tournent plus de deux fois plus vite que dans Starglider 2. On demande à voir!

Enfin, nous attendons toujours avec beaucoup d'impatience **Neuromancer** sur Amiga, un jeu d'aventure interactif basé sur le livre de Gibson. Pour ceux qui ne connaissent pas, référez-vous au dossier Cyberpunk du numéro 17 de Génération 4.



NEUROMANCER

Starflight, testé dans ce numero sur Amiga, sera disponible en mars sur ST. A cette date, nous aurons également **Powerdrome** sur PC. Enfin, toujours en mars, nous aurons l'adaptation de **688 Attack Sub** sur Amiga. Le jeu, excellent sur PC (nominé aux 4 d'Or 1989 dans la catégorie Meilleure Simulation), devrait être encore mieux sur Amiga!



POWERDROME

688 ATTACK SUB

Sur Amiga et ST, en mars, ce sera surtout la sortie de **Imperium** qui marquera le mois. Ce jeu, dont la version PC est prévue pour l'été, simule les 100 années suivant 2020. C'est de la stratégie mêlée à de la science-fiction, avec des aspects d'économie, de diplomatie, de politique et des facteurs militaires. Le jeu est illustré de graphismes fait par le dessinateur de Hound Of Shadow!

ELITE

Ghosts & Goblins arrivera sur Amiga et ST un peu avant la date prévue, et devrait donc être disponible en février!

HEWSON

En avril, sortira **Scavenger** sur Amiga et ST. C'est un jeu d'arcade qui retrace le périple d'un homme propulsé dans le temps et l'infini. Bref, ça peut être n'importe quoi!
Nebulus 2 est toujours en cours de développement sur Amiga et ST, et devrait voir le jour aux environs de mai!

SCAVENGER

NEBULUS 2

KRISALIS

Ça y est, le football de cette compagnie, **Manchester United**, arrive sur Amiga et ST d'ici le mois prochain. Aurons nous enfin un meilleur jeu que Kick Off? Est ce possible? Réponse dans notre prochain numéro!

LOGOTRON

Bien des produits sont en cours de réalisation chez Logotron, à commencer par **Resolution 101**, **Cloud Kingdoms**, **Kid Gloves** et **Thunderstrike**, tous présentés en rubrique previews.

LUCASFILM

Si **Battle Of Britain** tarde un peu à arriver sur Amiga ou ST, les possesseurs de PC, en manque d'aventures, vont être comblés avec le magnifique **Loom** que nous vous présentons en previews. Les versions Amiga et ST arriveront un peu plus tard!

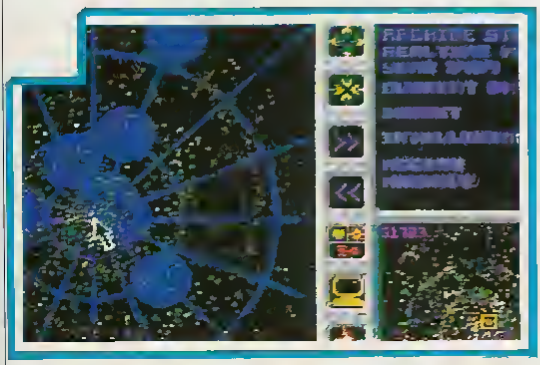
MICRODEAL

Goldrunner 3, programmé par les auteurs de Falcon, est encore en retard. Prévu au tout début pour Noël, il semblerait désormais qu'il doive sortir en février.
En mars, nous aurons le droit à **Amnios**, un shoot'em'up à scrolling multidirectionnel, sur Amiga, avec des graphismes de Pete Lyon.

GOLDRUNNER 3

MICROPROSE

Midwinter, le nouveau programme de Singleton arrive! Si! Si! Tiens, on vous en reparle en previews! On vous y présente également **Tower Of Babel**, un jeu très prenant dans la lignée de Sentinel.
Mike Singleton est décidément bien productif en ce moment, puisque **Starlord**, projet annoncé récemment par Microprose, est encore une de ses oeuvres. C'est un jeu dans le genre d'Elite, mais beaucoup plus complet, et permettant à plusieurs joueurs de participer en même temps! Ce qui s'annonce déjà exceptionnel! Le jeu devrait sortir peu après Midwinter, soit vers mars, sur Amiga, PC et ST.
La meilleure nouvelle vient de l'annonce d'une sortie prochaine de **F19 Stealth Fighter** sur Amiga et ST, "prochaine" étant équivalent, chez Microprose, aux environs d'avril.



STARLORD

MINDSCAPE

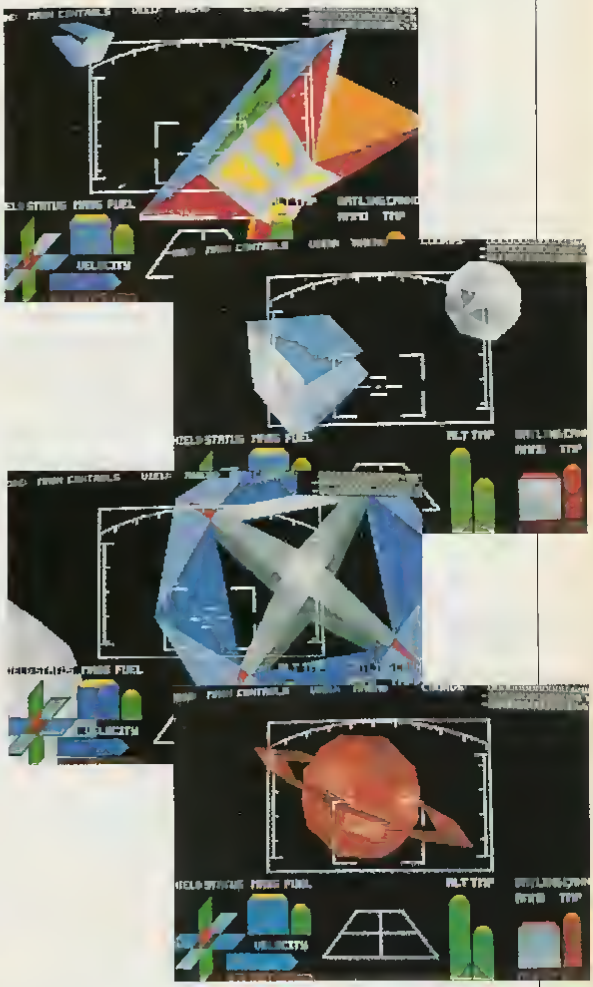
Knight Of Legend devrait sortir fin janvier sur PC, en même temps qu'**Ultima V** sur ST! D'autre part, la suite de l'excellent **Balance Of Power** arrive. Nommée **Guns & Butter**, elle devrait être disponible prochainement sur Amiga, PC et ST, et sera plus axée sur l'économie que la stratégie!

MIRRORSOFT

Vette, la simulation de course-poursuite en Corvette, deja disponible sur PC, ne sera pas disponible sur Amiga ou ST avant le milieu de l'année. Espérons que nous l'aurons pour les grandes vacances. Par contre, les possesseurs de PC pourront bientôt admirer leur nouveau programme, **Tank**. Il s'agit d'une simulation de tank, reprenant toutes les caractéristiques qui ont fait le succès de Falcon! Ce jeu arrivera sur Amiga et ST fin 90!
Wolfpack, testé sur PC dans notre précédent numéro, devrait sortir en février. Des versions Amiga et ST suivront, mais ne les attendez pas avant septembre. Enfin **Theme Park Mystery**, **Gravity**, **Blade Warrior** et **Cadaver** sont présentes en rubrique previews.

MISSION SOFTWARE

On attend toujours **Dominion**, simulation dans le genre d'Elite, mais mieux réalisée, et permettant à huit joueurs de participer en même temps, via la prise Midi de votre ST ou de votre Amiga. Le jeu devrait sortir le mois prochain sur ces machines, puis en mars sur PC.



DOMINION ST

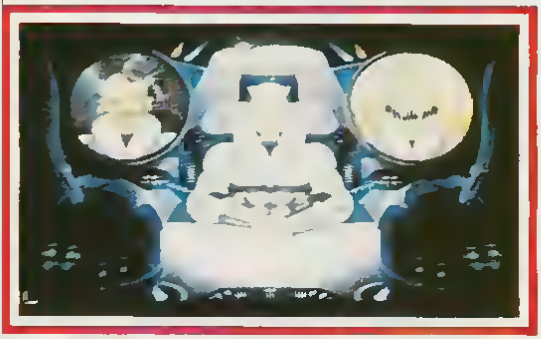
OCEAN

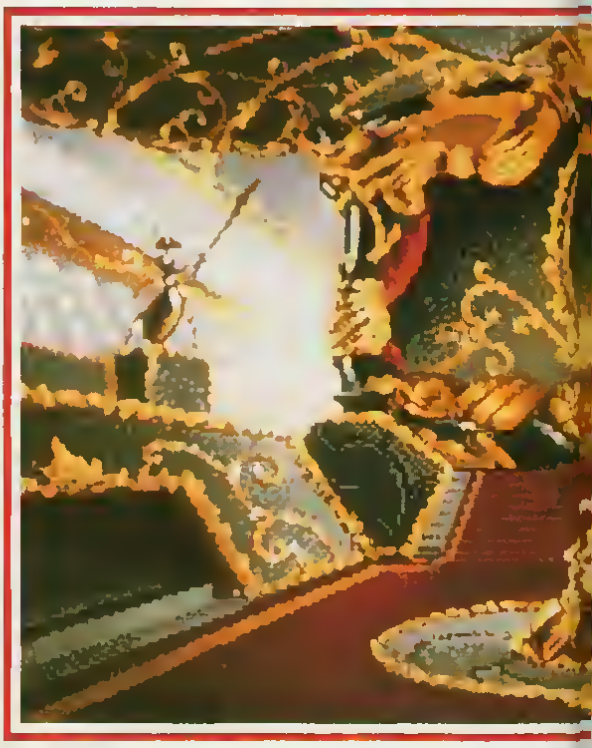
F29 Retaliator sera disponible sur Amiga lorsque vous lirez ces lignes, et la version ST imminera. C'est **Lost Patrol** qui a un peu de retard et ne sortira que fin janvier/début février, en même temps qu'**Ivanhoe** sur ST, lui

aussi retardé. La version Amiga de ce magnifique jeu ne tardera par contre pas beaucoup.
Concernant **Nightbreed**, le mieux pour vous reste de lire notre dossier special!

PALACE

Voodoo Nightmare est un jeu en 3D isométrique, dans lequel vous jouez le rôle d'un explorateur, qui, en raison d'un maléfice, se retrouve coiffé d'un masque vaudou. Il devra explorer plusieurs pyramides afin de pouvoir le retirer! Le jeu est bientôt terminé et sortira rapidement sur Amiga et ST.
AAA est un jeu d'arcade/stratégie fabuleux, avec des graphismes grandioses et des animations d'enfer. Autant dire que nous vous en reparlerons bientôt! Le jeu sortira sur Amiga et ST courant 90
Enfin, **Complex** est un jeu d'arcade, dans lequel vous devez sortir d'un dédale de pièces à chaque niveau. Hélas, de nombreux monstres et pièges vous attendent. Ce jeu est caractérisé par des animations particulièrement soignées. Sortie prévue en mars/avril sur Amiga et ST.





AAA

RAINBOW ARTS

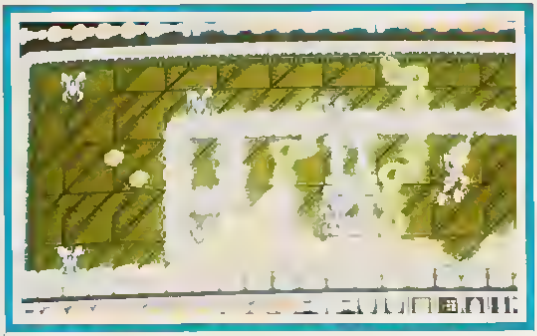
X-Out, testé sur Amiga dans notre numéro précédent, sera disponible courant février sur ST.
D'autre part, **Block Out**, testé sur Amiga dans notre précédent numéro, est édité en Europe par Rainbow Arts. La version PC de ce jeu sera en vente d'ici la fin janvier.

Le mois prochain, nous vous proposerons un test de **East Vs West**, un jeu dont l'introduction est remarquable. En effet, la boîte du jeu comprend une cassette audio. Un système simple permet de synchroniser la cassette et le jeu, ce qui fait que la présentation de ce jeu d'aventure, se déroulant durant la guerre froide à Berlin, est en fait un bulletin d'actualités complet, avec images digitalisées et sons d'époque. C'est excellent!

En mars, ce sera le tour de **Dyter 07** de sortir sur Amiga et ST. C'est un jeu d'action dans lequel vous dirigez un hélicoptère, dont le but est de détruire les nombreuses machines ennemies. Original non? Chez Rainbow Arts, on promet fort heureusement un peu plus de stratégie dans ce jeu que du pur shoot'em'up et une réalisation de qualité. A suivre...

Le même mois, sur les mêmes machines, ce sera le tour de **Star Trash**, un jeu dans le genre de Marble Madness, avec 7 niveaux différents!

DYTER 07



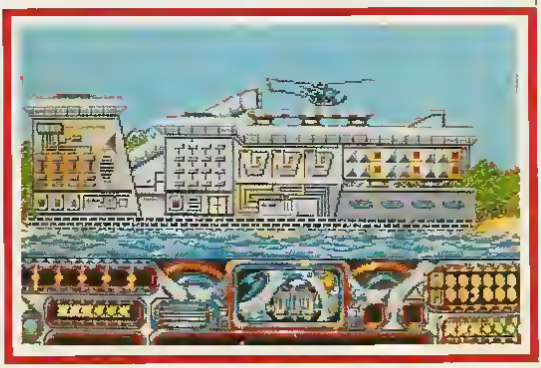
COMPLEX

PANDORA

Xenomorph, un Dungeon Master version SF, tout à fait dans le genre d'Aliens, arrive sur ST ce mois ci. On vous le présente en rubrique previews!

PSYGNOSIS

Comme vous l'avez peut-être découvert en allant dans votre boutique preferée, **Infestation** a quelque peu été en retard. Quoi qu'il en soit, il doit sortir en janvier sur Amiga. La version ST suivra plus tard. Malgré tout ce que nous vous avons dévoilé, lors des deux précédents numéros, vous voulez encore des news. Bon, et bien contentez-vous de la preview de **Matrix Marauders**, en attendant le mois prochain!

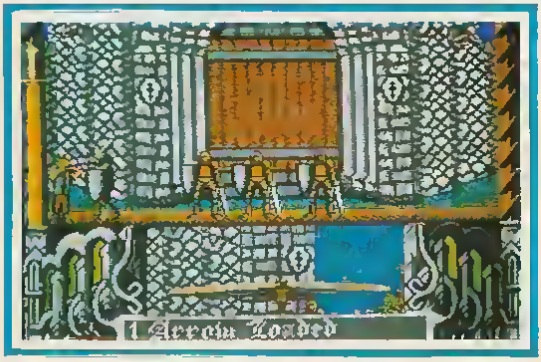


STAR TRASH

SCREEN 7

Basé sur la série télévisée du même nom, **The Legend Of William Tell** retrace les aventures du célèbre héros, au travers d'un jeu mêlant arcade et aventure. Sortie prévue sur Amiga et ST pour fin janvier.

LEGEND OF WILLIAM TELL



SSI

Ne vous en faites pas, **Pools Of Radiance** arrive sur Amiga et ST. On devrait vous le montrer le mois prochain! En attendant, sur PC, on annonce déjà **Champions Of Krynn**, premier jeu d'aventure de la série Dragonlance. En effet, Pools Of Radiance, Hillsfar et Curse Of The Azure Bond faisaient partie de la série Forgotten Realms, alors que Heroes Of The Lance et Dragons Of Flame étaient eux des jeux d'arcade/aventure dans le monde de Dragonlance.

CHAMPIONS OF KRYNN

SYSTEM 3

Myth et **Tusker** arrivent sur Amiga et ST. Ces deux jeux d'arcade/aventure ont fait à Noël un véritable carton sur 8 bits, et on espère donc que les conversions seront réussies. On peut espérer les voir arriver vers mars. Par contre, **Vendetta** sera pour plus tard. C'est un jeu mêlant une course poursuite en F40 et un système de jeu d'arcade/aventure dans le genre de Last Ninja!

TYNESOFT

Le second produit de la gamme Horrorsoft, **Elvira - Mistress Of Dark**, arrive le mois prochain sur Amiga et ST. C'est encore plus gore que le premier, et ça à l'air encore mieux.

VIRGIN GAMES

La nouvelle est tombée en plein bouclage. Virgin vient de racheter les droits de **Dune**, le roman de Frank Herbert, et certainement le plus important et le plus long dans le domaine de la SF! Adapter une telle histoire ne sera vraiment pas facile. Prévoir un jeu en 50 disquettes! Non, sérieusement, nous vous en dirons plus dès que possible.

POUR B.A.T, COMPOSEZ LE 3615 GEN4*BAT

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOMEDIA

Explora III est pour mars, et aucune date n'est prévue pour **Cars**, logiciel se déroulant dans le milieu automobile.

TITUS

Outre le fait qu'il assure désormais la distribution de la société Chip, on ne sait toujours rien sur leurs nouveaux projets! En ont-il vraiment? La question se pose... Réponse peut être le mois prochain.

TOMAHAWK

Paris Dakar est prévu pour la fin janvier sur Amiga, PC et ST. Ensuite arrivera, pour la mi-février, BC BG, un logiciel regroupant trois jeux d'action et plus spécialement axé pour les moins de douze ans. Puis ce sera le tour d'**Aventures** pour début février, une compilation regroupant les quatre logiciels suivants: 20000 lieues sous les mers, Freedom, African Raiders et Emmanuel. Enfin **Gobliiins** (non, il n'y a aucune erreur de frappe), un jeu d'action avec trois personnages ayant chacun des caractéristiques différentes. Pour mars.

COKTEL VISION

De nouveaux éducatifs devraient sortir comme Horizon CP, CE1, CE2, tous basés sur un nouveau concept faisant appel au côté ludique, par l'intermédiaire d'un héros intergalactique, de l'apprentissage.
Il s'agit surtout de logiciels permettant d'approfondir ses connaissances.

INFOGRAMES

Jumping Jack Son est annoncé pour la troisième semaine de janvier et devrait être testé dans notre prochain numéro, alors qu'**E.D.** est prévu pour mars. Toujours pour mars ou les mois suivants, nous devrions voir arriver **Les Toyottes**, jeu d'arcade issu de la BD de Louis Michel Carpentier. Puis ce sera **Alcatraz**, un jeu d'aventure basé sur la French Connection. Enfin pour le mois d'avril, et donc le printemps, est prévu **Teenage Queen II**. D'autres projets existent, mais ils sont trop peu avancés pour figurer dans cette rubrique. Nous vous en reparlerons dès que possible, peut être d'ici le mois prochain.

DELPHINE

Absolument tout est expliqué dans la rubrique previews!

UBI SOFT

Rank Xerox, tiré de la BD cyberpunk du même nom, arrive au mois de février, ainsi qu'Unreal présenté en previews le mois dernier. Ils seront tout deux testés dans le prochain numéro. En mars est annoncé un jeu d'arcade nommé The Reaper, en même temps que le jeu d'aventure **Back to the Goldage**. Toujours en mars est prévu **Shade**, un jeu d'arcade.

MICROIDS

Le projet **Blue Angel** est arrêté pour le moment, Accolade ayant sorti un logiciel du même type, portant le même nom, il y a quelques semaines. Il devrait nous revenir vers la rentrée prochaine (peut-être avant), totalement retravaillé et avec un nouveau nom. Sinon début mars, sur Amiga, ST et PC, est prévu un logiciel de squash.

NEW-DEAL

Cette jeune société nous prépare un superbe produit, **Sophélie**, présenté en previews, et un jeu d'arcade du nom de **War Bird**, qui devrait sortir fin février, d'abord sur ST puis sur Amiga. **The Few** est toujours en préparation et **Kreeg** est pour l'instant en suspend.

ART OF DREAMS

Nous devrions vous présenter les prochains produits de cette toute nouvelle société dès le mois prochain. On parle d'un jeu de sport...

16/32 DIFFUSION

Tout ce que nous savons, c'est qu'un logiciel compatible West Phaser est prévu pour le mois de mars, et qu'aucun titre n'est encore défini. C'est tout!

LEGEND SOFTWARE

Aussi bien **Ninjanimal** que **Nishiran** sont repoussés au mois de septembre ou octobre 90. Ça, c'est ce qui s'appelle être en retard!

LANKHOR

Aux dernières nouvelles, **Maupiti Island** était annoncé pour début février, mais tout est relatif! On espère tout de même, en priant très fort, vous présenter le test de ce logiciel le mois prochain. En ce qui concerne **Vroom**, on vous en reparle dès que possible, c'est à dire bientôt, enfin on l'espère!

SILMARILS

Du nouveau chez Silmarils! **Si Colorado**, **Starblade** et **Odyssey** sont toujours prévus respectivement pour fin février, fin mars, fin mai, les nouveautés annoncées sont nombreuses et variées. Pour la fin d'année devrait sortir **Targhan 2**, avec au moins une phase d'arcade avec un dragon en 3D, un peu du style Space Harrier. Ensuite ce devrait être un logiciel type Dungeon Master, ne se déroulant plus exclusivement dans des donjons, mais également dans des décors extérieurs. Enfin, pour la fin d'année toujours, cette société compte éditer un jeu d'aventure en simili 3D, avec plusieurs phases d'arcade à la Sierra-on-Line. Vivement l'automne!

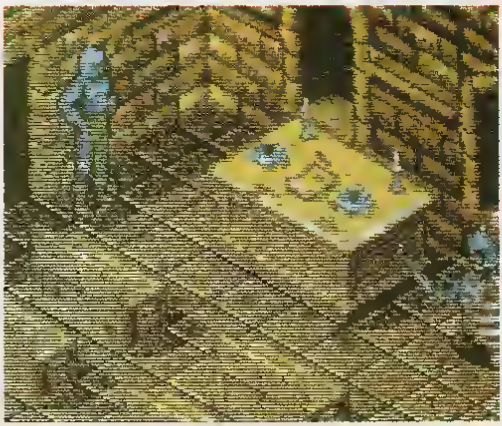
LORICIEL

Tennis Cup, ce logiciel prévu pour début janvier devrait sortir fin février, tout comme **Super Skweek**. Courant mars est annoncé, sur Amiga, ST et PC, le logiciel de combat **Panza Kick Boxing** et pour plus tard Moon Blaster, un jeu d'arcade interfacé avec le West Phaser.

SPECIAL MIRRORSOFT

La grande nouvelle chez Mirrorsoft, c'est que les Bitmap Brothers, dont nous vous présentons Cadaver dans ce numéro, préparent Speedball 2 pour la rentrée. Ils promettent plus de baston, plus de violence, et plus d'action. Attendez-vous à une preview aux environs de mars.

LES BITMAP BROTHERS



CADAVER

Sortie prévue: juin
Système: Amiga / ST

Cadaver, nous vous en avions présenté un premier ekta lors de notre Spécial PC Show du numéro d'octobre. Depuis cette date, le jeu à beaucoup évolué, devenant beaucoup plus gros que prévu. Ce devait être, au début un bean jeu d'arcade/aventure, mais c'est désormais quelque chose d'aussi important que Dungeon Master, tout du moins au niveau de l'ampleur du monde à explorer. Entièrement en 3D isométrique, le jeu mélange arcade (pour les combats) et aventure (pour les énigmes) de manière très habilement dosée. Graphiquement superbe, Cadaver risque bien d'être le jeu de l'été prochain. Admirez les graphismes, signés Dan Malone (qui travaillait pour Palace auparavant) et Rob Chapman (à qui l'on doit les graphismes de Galdregon's Domain).

SUPER BAISSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

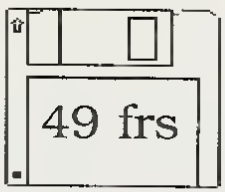
Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter

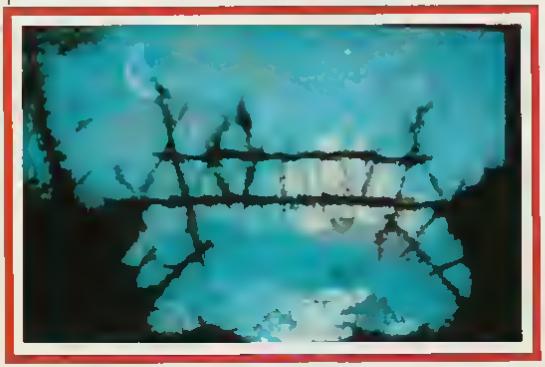
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

A retourner paiment joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03

BLADE WARRIOR

Sortie prévue: mars
Système. Amiga / PC / ST

Blade Warrior, nous vous l'avons présenté déjà plus d'une fois, mais ayant vu ce mois-ci une version bien plus avancée, nous ne pouvons résister et nous vous en reparlons.
Blade Warrior est un jeu d'arcade/aventure dont l'originalité vient des graphismes, uniquement présentés sous forme d'ombres chinoises. N'ayant donc presque aucune couleur à gérer, les paysages sont très variés, scrollent rapidement et de manière différentielle, et l'animation des personnages est magnifique.
Côté aventure, c'est assez complexe. Votre héros doit retrouver les morceaux d'une tablette qui permettra d'empêcher le mal d'envahir la terre! Ces morceaux de tablette sont détenus par des sorciers puissants, qui

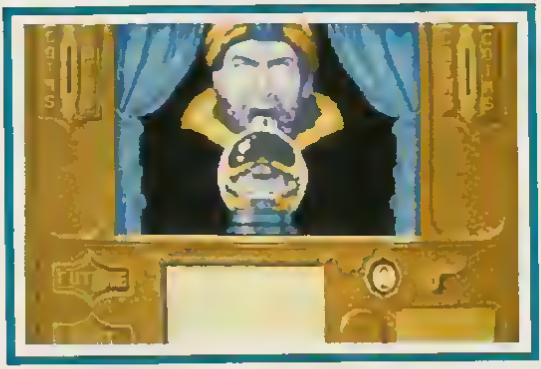


n'accepteront jamais de vous les donner, avant que vous n'accomplissiez une mission pour eux. La plupart du temps, il faudra donc retrouver diverses reliques, afin de pouvoir récupérer un des nombreux morceaux de la tablette. Attention, ceci n'a rien d'évident, puisque certains objets ne servent qu'à un sorcier, même si plusieurs l'accepteront. Plus d'un essai sera donc nécessaire pour reconstituer la tablette. Fort heureusement, une sauvegarde de partie est prévue.
Il y a également des sorts, qui servent particulièrement pour les combats, mais qui seront également nécessaires à votre réussite dans la résolution des nombreuses énigmes. Vous devez préparer vos sorts dans votre château, mais il vous faudra pour cela avoir les composants nécessaires. Ceux-ci peuvent être trouvés facilement lors de vos voyages dans la nature, car ce sont les seuls éléments colorés des décors.
Côté arcade, ce sont les combats contre les créatures qui sont au centre de l'action, sur terre ou dans les airs. Sur terre, votre héros dispose de plusieurs mouvements et coups disponibles, mais il ne faudra pas oublier que la fuite est parfois plus sage qu'un combat perdu d'avance! Dans les airs, vous chevauchez un dragon, qui crache des boules de feu vers les monstres volants qui vous assaillent.
Très arcade, très aventure, très beau et très prenant, voilà qui fait beaucoup pour un seul soft, mais il faut dire que cela fait maintenant 18 mois que Mirrorsoft travaille dessus.

THEME PARK MYSTERY

Sortie prévue: mai
Système: Amiga / ST

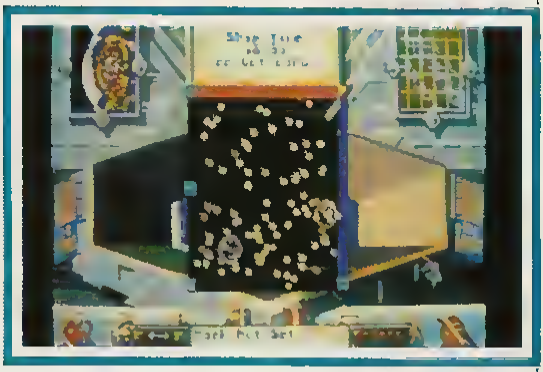
Vous venez d'hériter d'un parc d'attractions des plus étranges, puisqu'il est composé de quatre parties, correspondant en fait à quatre époques. Ce parc est dans un piteux état, puisqu'il était abandonné depuis quelques années... et il recèle un mystère que vous allez devoir découvrir. Ce jeu mêle de l'aventure et de l'arcade, sous forme de petits jeux très simples, mais bien réalisés.



GRAVITY

Sortie prévue: mai
Système: Amiga / ST

Gravity est un jeu particulièrement complexe. C'est un peu dans le genre d'Elite, un jeu d'exploration, mais où il faudra être très ouvert au voyage dans l'espace et le temps, pour comprendre les diverses possibilités de Gravity. C'est bien sûr un programme très original, mais ce que nous en avons vu pour l'instant ne permet pas de juger si Gravity sera, ou non, à la portée de tous!

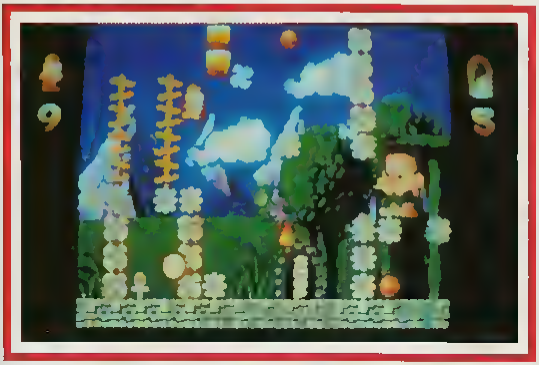


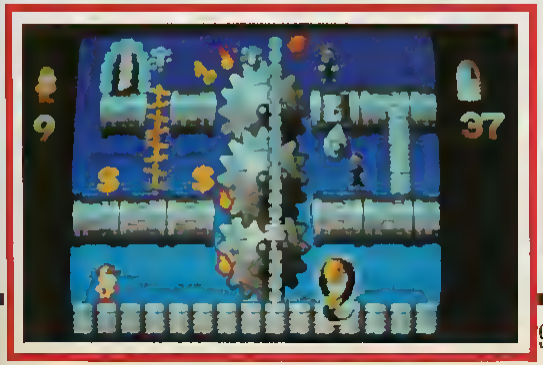
SPECIAL LOGOTRON

KID GLOVES

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / ST

Kid Gloves se veut être le "Rick Dangerous de l'année 90", ce qui est dire combien Logotron vise haut avec ce jeu.
Votre héros vient de trouver des gants de boxe qu'il a trouvé dans le grenier de son grand-père et se réveille en plein coeur de l'Amazonie, les gants de boxe à la main! Et ce n'est qu'un debut, puisque sa palpitante aventure le mènera également en Egypte, sur la côté Ouest et j'en oublie!
Kid Gloves est un jeu de tableaux, dans le genre de Rick Dangerous, mais avec plein de gadgets, de sorts en plus. 5 niveaux différents, des bonus à tout va, 4 armes différentes et 6 sorts en font, selon Logotron, le jeu d'action de cette année. Disent-ils vrai? Réponse en mars.

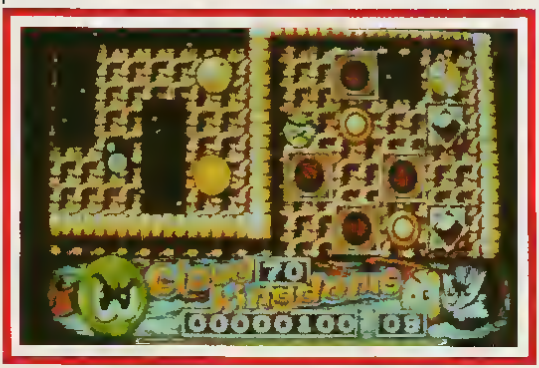




CLOUD KINGDOMS

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / PC / ST

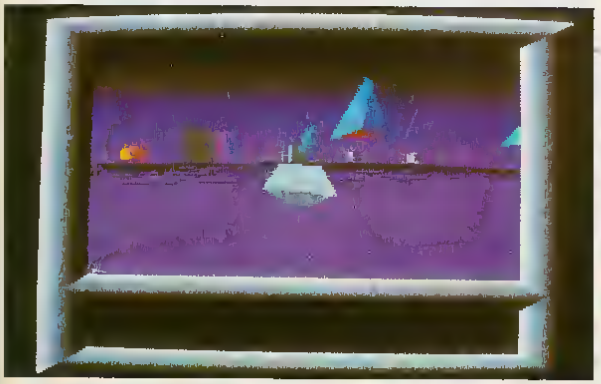
Et voici un jeu dans le genre de Bubble Bobble et autres Super Mario Brothers! 32 niveaux, un scrolling multidirectionnel parallax, des bonus par centaines, des tonnes de pièges, et un héros très rigolo, voilà ce que propose ce nouveau jeu de Logotron.
L'action est vue du dessus, et se situe dans des mondes qui flottent au-dessus des nuages. Le but est de récupérer à chaque niveau tous les diamants et fruits qui sont éparpillés un peu partout. Bref, voilà le genre de jeu tout simple, mais si prenant qu'on ne peut s'empêcher d'y rejouer constamment.

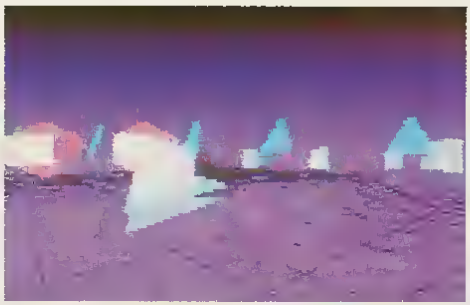


THUNDERSTRIKE

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / PC / ST

Encore un programme entièrement en 3D, et il s'agit cette fois-ci d'un shoot'em'up. Eh oui, après Starblaze, testé dans ce numéro, Logotron prévoit un nouveau shoot'em'up dans le genre. Mais Thunderstrike est particulièrement beau, bien fait, et même s'il se rapproche beaucoup de Defender, le fait qu'il soit en 3D en fait un produit particulièrement intéressant.





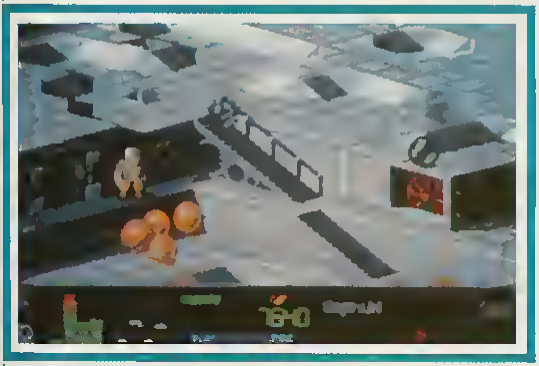
RESOLUTION 101

Sortie prévue: avril
Système: Amiga / PC / ST

Ce jeu est le nouveau programme des auteurs de l'excellent Archipelagos, et il se déroule dans un futur proche. La plus grande capitale du monde vit dans la terreur. La criminalité étant devenu le problème principal dans le monde entier. La police est dépassée et plus rien ne peut donc empêcher les truands de gouverner la ville. Alors, le gouvernement se réunit et vote la Résolution 101. Ce décret autorise qu'un détenu puisse gagner sa liberté, en devenant chasseur de brigands, et c'est donc le rôle d'un truand repenti que vous allez incarner.
Vous parcourez la ville à bord d'un hovercraft, et devez envoyer en prison (ou en enfer) tous les truands qui parcourent la ville. Bref, on est très proche d'un jeu d'arcade, si ce n'est qu'ici la stratégie n'a pas été oubliée. La 3D est excellente, avec plus de décors et de détails que dans Archipelagos, et l'intérêt paraît énorme. On l'attend impatiemment!

SPECIAL GREMLIN

Cela faisait maintenant quelque temps que Gremlin n'avait pas edité de jeux importants. Or, subitement, de nombreux projets nous sont parvenus, nous semblant tous particulièrement buns. Du coup, vuici tous les produits en questiun, mis à part Ramrod, déjà présenté bien des fois en previews, et dont nous vous présentons ici deux nouveaux tableaux.



FLONK

Sortie prévue : avril
Système : Amiga / ST

Flonk est un jeu prévu pour deux joueurs, et se déroulant dans un monde en 3D. Chaque joueur dirige une boule, et à pour but de quitter le tableau, après avoir retrouvé et éliminé l'autre joueur. Mais ils commencent en des lieux opposés dans le monde en 3D dans lequel se déroule le jeu. Le monde en question est composé de plaques sur lesquel-

je veux vraiment tout savoir sur les jeux micro

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

CÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMICA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

❒ Je désire recevoir les numéros suivants de Cénération 4, pour un total de ..... francs. Indiquez ci-dessous les numéros de Cénération 4 que vous désirez acquérir:

❒ N°1	❒ N°2	❒ N°3	❒ N°4
❒ N°5	❒ N°6	❒ N°7	❒ N°8
❒ N°9	❒ N°10	❒ N°11	❒ N°12
❒ N°13	❒ N°14	❒ N°15	❒ N°16
❒ N°17	❒ N°18	❒ N°19	❒ N°20
❒ N°21	❒ N°22	❒ N°23	❒ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Je choisis : 1 numéro vaut 25ff O
5 numéros: 100 ff O 10 numéros: 170ff O
une reliure 65 ff O 2 reliures: 130ff O
Le pack d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au choix (les indiquer) + 2 reliures O
Port compris. Cocher le ou les cercles désirés.

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE**
210, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : .....

.....

VILLE:..... **CODE**. ....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat

les les boules sautent. Certaines plaques ont des pouvoirs particuliers, comme celles qui permettent de monter rapidement de niveau. Flonk est un jeu qui va très vite, et qui est bien réalisé. Les auteurs ont, fort heureusement, prévu une option permettant de jouer seul contre l'ordinateur, mais le jeu est vraiment plus prenant lorsque l'on joue contre un adversaire humain, chacun jouant sur une moitié d'écran!

ULTIMATE GOLF

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

Après Jack Nicklaus, c'est au tour de Greg Normal de sponsoriser une simulation de golf! Ultimate Golf, signé Gremlin, reprend tous les ingrédients des jeux déjà existants, et y ajoute un réalisme plus poussé, ne serait-ce que par le relief du terrain, tout à fait bien rendu par la 3D. Les options sont nombreuses, puisque vous avez le choix entre plusieurs clubs et plusieurs frappes de balle. Au moment de frapper la balle, il s'agit, comme dans Leader Board, d'une question de timing pour réussir ou rater son coup! Côté options, vous avez le choix entre avoir ou non du vent, les effets des intempéries, etc. Livré avec deux parcours de 18 trous à l'origine, Ultimate Golf devrait être régulièrement complété par des Data Disks de nouveaux parcours.

TITUS

présente avec la participation de

FR3 - FNAC - Commodore - GENERATION 4 :

1ère Coupe de France de football sur Micro-ordinateur

⚽ 32 titulaires et 32 suppléants seront tirés au sort pour les 1/16 de finale qui se dérouleront le Mercredi 7 Mars 1990 à l'auditorium de la **FNAC** des Halles à Paris.

⚽ Chaque titulaire rencontrera son adversaire, à l'occasion d'un match d'une durée de 10mn. Le match se déroulera à partir du logiciel **KICK OFF** sur des ordinateurs **Amiga 500** avec 2 joysticks.

⚽ Les participants seront convoqués par courrier après tirage au sort. Le vainqueur se verra remettre un ordinateur **Amiga 500** et chaque participant, un **cadeau (softs, abonnements..)**.

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS LE 15 FEVRIER 1990 ! !

fnac

Commodore

GÉNÉRATION 4

DVLM HEBDO FR3

Bulletin de participation pour le tirage au sort des 32 titulaires et de 32 suppléants de la 1ère coupe de France de football sur micro-ordinateur à renvoyer à :
TITUS / Coupe de France 28 ter Avenue de Versailles 93220 Gagny.

NOM : _____ **PRENOM :** _____

AGE : _____ **autorisation des parents pour les mineurs**

ADRESSE : _____

Code Postal : _____ **VILLE:** _____

COMBO RACER

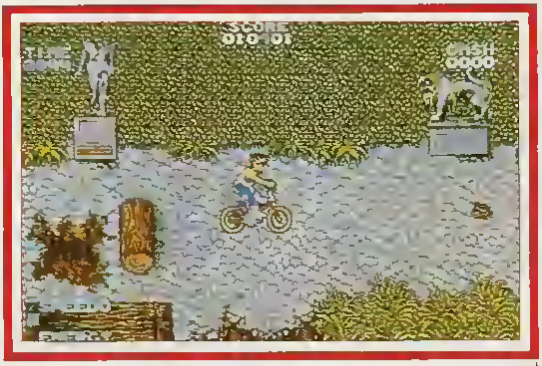
Sortie prévue: avril
Système: Amiga / ST

On pensait avoir eu jusqu'à aujourd'hui toutes les courses possibles et imaginables, mais Gremlin a encore trouvé, a innové en présentant, avec Combo Racer, la première course de side-cars
O.K., vous allez dire qu'il n'y a que le sprite qui change, et que Combo Racer est comme n'importe quelle autre course de motos. Eh bien non! Votre side-car est loin de réagir comme une moto, encore plus lorsque deux joueurs participent en même temps. Dans ce cas, l'un des deux joueurs conduit la moto, alors que l'autre, dans le side-car, doit se pencher correctement afin de faire tourner l'engin plus vite.
Combo Racer ne se distingue pas que par cela, car c'est aussi une course particulièrement bien réalisée, avec une animation réussie donnant une réelle impression de vitesse. Sans quoi, toutes les options habituelles de ce genre de jeu se retrouvent dans Combo Racer!

SKIDZ

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

Skidz est un mélange de Skate Or Die et de Paperboy. Le but du jeu est de traverser des niveaux en planche à roulettes ou en vélo-cross. Vous devez éviter toutes sortes d'obstacles comme des passants, des chiens, des bouches d'égouts et j'en oublie. Il faut ramasser tous les bonus de chaque tableau afin de pouvoir passer au suivant. Avec un scrolling multidirectionnel bien fait, et une jouabilité d'enfer, voilà un jeu qui plaira à tous les amateurs de sports californiens!



VENUS

Sortie prévue: février
Système: Amiga / ST

Venus est un shoot'em'up à scrolling horizontal, mais scrollant également verticalement, le tableau étant souvent plus haut que celui de votre moniteur.
Dans ce jeu, vous dirigez un insecte à travers divers tableaux très organiques! Il y a bien des obstacles et ennemis à détruire, plus des gadgets un peu partout. Ainsi, certaines dalles au sol vous retournent et vous éjectent au plafond, vous obligeant ainsi à complètement changer votre manière de jouer.
Très bien fait et ayant des graphismes particulièrement soignés, et des animations particulièrement impressionnantes, Venus à l'énorme avantage d'être un shoot'em'up très innovateur. Regardez... et admirez!

DEMOS Concours

Deux Archimèdes à gagner!

Vous aviez été nombreux au Salon de la Micro 89 à nous proposer vos talents, étonnés de voir sur écran géant la démo que le groupe V8 nous avait permis de vous montrer. C'est le moment pour vous de nous montrer ce dont vous êtes capables. Avec un Archimèdes à la clé, excusez du peu!

Sur le modèle des démos-intros existant déjà sur ST et sur Amiga, nous vous demandons de réaliser avant le 31 Mai un "clip" sur le thème du 3615 GEN4.

Nous tiendrons compte des capacités respectives des deux machines, c'est pourquoi il y aura deux gagnants : l'un sur Atari ST, et l'autre sur Amiga, ASHIV et Génération 4 offrant à chacun un lot comprenant un Archimèdes A3000 et un moniteur multisync.

Vous avez tout à fait le droit de nous proposer plusieurs réalisations, pourvu qu'elles soient originales et personnelles. Attention, les démos comportant des musiques ou des graphismes repris sur des jeux du commerce seront automatiquement disqualifiées.

Car à l'issue de ce concours, Pressimage se réserve le droit de proposer les meilleures démos en téléchargement sur le 3615 GEN4 ou à les diffuser par disquette à la Boutique du même nom.

Toutes les techniques de programmation et tous les langages sont acceptés, à condition que les démos tournent (au moins) sur tous les modèles d'Amiga 500 ou d'Atari 520 ST. Pour noter les clips, le Jury tiendra compte de l'originalité, du travail graphique et sonore, de l'animation, et appréciera particulièrement ceux mettant en valeur les possibilités de la machine en question.

Les résultats seront publiés dans Génération 4 et sur le serveur 3615 GEN4. Toutefois, de par le caractère un peu spécial de ce concours, nous nous engageons à ne pas dévoiler les coordonnées de ceux des participants qui nous le demanderont, en respectant par ailleurs la plus grande discrétion quant à leur identité.

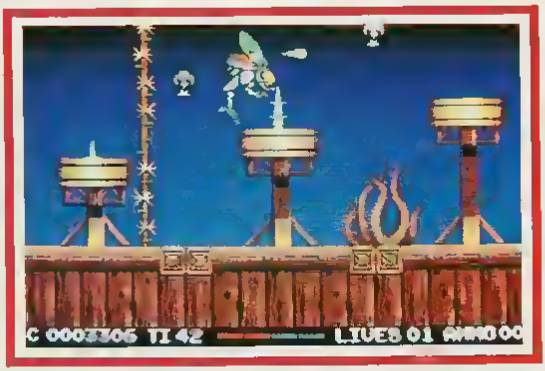
Vous êtes libres d'écrire ce que vous souhaitez dans votre démo, pourvu que cela reste conforme à la loi et que le thème reste le 3615 GEN4. En clair, vous avez le droit d'écrire des messages personnels et de vous présenter au public.

Si vous voulez des renseignements supplémentaires, écrivez en Bal DEMOS 3615 GEN4 sur notre serveur de plus en plus "Sapristi!", ou bien envoyez un courrier à l'adresse suivante, à laquelle nous attendons aussi vos disquettes (le 31 mai au plus tard).

PRESSIMAGE (3615 GEN4)
19 rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

A présent, au boulot, et que les meilleurs gagnent!

Offerts par ASHIV, importateur exclusif de l'Archimèdes en France.

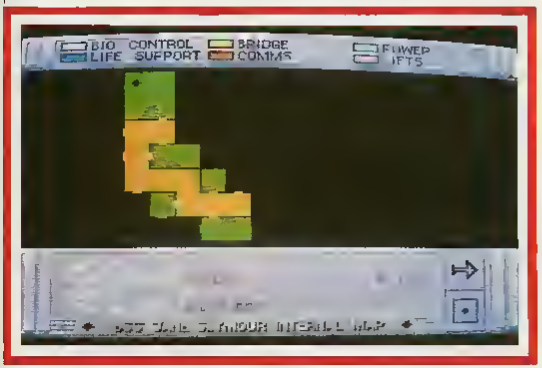


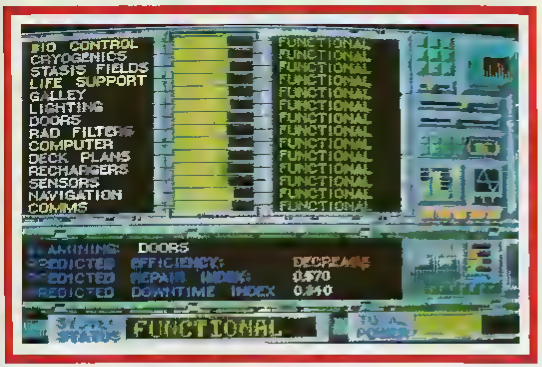
FEDERATION QUEST

Sortie prévue: mars
Système: Amiga / ST

Voilà peut-être le jeu le plus important de tous. Contrairement à ce que l'on pourrait penser en ayant lu le titre, ce n'est pas un jeu dans le style des Sierra-On-Line. Federation Quest est beaucoup mieux que cela: c'est un Dungeon Master se déroulant dans un univers S.F., un peu comme Xenomorph, présenté lui aussi en previews dans ce numéro. Le scénario est d'ailleurs très semblable, puisqu'il s'agit une nouvelle fois d'une histoire d'aliens. Votre vaisseau transportait bien des espèces de monstres et aliens différents dans ses soutes, quand un problème technique a enclenché l'alarme, qui a déclenché l'ouverture des portes Du coup, le vaisseau est envahi de bestioles en tout genre, et votre but va être de récupérer ces charmants aliens, et surtout de réparer leurs dégâts, sans quoi vous n'atteindrez jamais votre destination.
Côté jeu, on est très proche de Dungeon Master. Représentation en 3D des lieux, monstres animés, décors variés et très colorés sont choses courantes. Il n'y a pas de sorts, mais les armes disponibles sont très puissantes, ce qui limite la durée des combats. Côté énigme, tout est basé sur les système de protection mis en place, soit par des passes, soit par des ordinateurs. De nombreuses options permettent

d'observer l'évolution des capacités de votre personnage, mais aussi de gérer l'inventaire des objets dont vous disposez
Les robots que vous pouvez prendre avec vous compliquent le tout, puisqu'il est possible de les programmer pour qu'ils parcourent les couloirs du vaisseau, ramassent des objets ou combattent à votre place!
Très bien réalisé, Fédération Quest s'annonce très prenant, et devrait un peu bouleverser un genre qui s'était, jusqu'à aujourd'hui, limité à l'heroïc-fantasy.





20th CENTURY SOFT

☎ 70.46.20.48

AMIGA

COMPUTER HITS 2	195
EUROPEAN DREAMS	245
LES GEN D OR	239
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
THRILL TIME	289
PRECIOUS METAL	225

PC COMPATIBLES

EUROPEAN DREAMS	249
FUN BOX	259
MACADAM BUMPER MAXI POURSE + BILLARD SIMUL	
PC GOLD HITS	159
SAC A DOS MICROWORLD	449
SIMULATION PACK	249

ATARI

AMERICAN DREAM	245
EUROPEAN DREAMS	245
GIANTS	290
LES GEN D OR	239
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MASTER COLLECTION	255
MEGA 2	269
PRECIOUS METAL	225
STARWARS TRILOGY	239
TRIAD 2	239
FUTUR DREAMS	265
KNIDEN ROMEO + WARLOCK QUEST + PURPLE SATURN DAY + GENUS	
MAGNUM 4	289
BARBARIAN 2 + OPERATION WOLF + DOUBLE DRAGON + AFTER BURNER	
SIMULATION PACK	249
SUPER SKI + IRON TRACKERS + SKIDO	
THRILL TIME	289
BIGGY BOY + KRAL WARRIORS + BATTLESHIPS + REXON ICE PALACE + THUNDERCATS +SPACE HARRIER+ LIVE AND LET DIE + HOMERJACK	
MICROWORLD	449
SAC A DOS + NICK OFF + TETRIS ADV ART STUDIO +TV SPORT FOOT CHESSMASTER 2000 +NAVY MOVES	

LES MEILLEURS GIGA L'AN 89

ARCHIPELAGOS	210	ARCHIPELAGOS	259	ARCHIPELAGOS	199
BOMBER	285	BATTLE OF BRITAIN	289	B A T	349
CHAMBERS OF SHAOLIN	269	BOMBER	339	BLOOD MONEY	229
DRAKKEN	289	BUDOKAN	279	BOMBER	295
FALCON	289	F15 STRIKE EAGLE No2	339	CHAMBERS OF SHAOLIN	215
F 29	239	FERRARI FORMULE 1	229	DRAKKEN	269
GREAT COURTS	225	GREAT COURTS	249	F 29	229
HARD DRIVIN	195	INDIANA AVENTURE VF	265	FALCON	199
INDIANA AVENTURE VF	245	INDIANAPOLIS 500	249	FERRARI FORMULE 1	225
INTERPHASE 3D	239	MI TANK PLATOON	359	GREAT COURTS	235
IT CAME FROM DESERT	289	SIM CITY	295	HARD DRIVIN	199
KICK OFF	249	U.F.O	309	INTERPHASE 3D	235
NEW ZELAND STORY	239	VETTE	259	KICK OFF	225
POPULOUS	220			NEW ZELAND STORY	179
SIM CITY	265			POPULOUS	215
SHADOW OF THE BEAST	285			STUNT CAR	235
VOYAGEURS DU TEMPS	279			XENON 2	229
WILD STREETS	255			VOYAGEURS DU TEMPS	235
ZAC MC KRACKEN	249			ZAC MC KRACKEN	199

ADIDAS GOLDEN SHOE	237	688 ATTACK SUBMARINE	239	ADIDAS GOLDEN SHOE	189
AUSTERLITZ	285	ABRAMS BATTLE TANK	234	AUSTERLITZ	289
BATMAN MOVIES	239	AIRBONE RANGERS	232	BATTLE HAWKS 1942	229
BATTLE HAWKS 1942	225	AUSTERLITZ	285	BLOODWYCH	229
BATTLE VALLEY	210	BATTLE CHESS	285	CHASE HQ	149
BLOODWYCH	245	BATTLE HAWKS 1942	229	CHICAGO 90	239
CHASE HQ	239	BUFFALO BILL'S	259	DARK CENTURY	259
CHICAGO 90	239	CARRIER COMMAND	299	DOUBLE DRAGON 2	189
CRAZY CARS 2	229	CHICAGO 90	239	DUNGEON MASTER VF	235
DAY OF THE VIPER	249	CHUCK YEAGERS 2	195	DYNAMITE DUX	189
DELUXE PAINT 3	530	COLONY	320	E.S.S. HERMES	285
DOUBLE DRAGON 2	189	DEMON'S WINTER	285	EXPLORA 2	279
DRAGONS OF FLAME	289	E.S.S. HERMES	289	EYE OF HORUS	239
DRIVIN FORCE	259	EXPLORA 2	329	F 16 COMBAT PILOT	220
DUNGEON MASTER VF	269	EYE OF HORUS	285	FALCON MISSION 1	195
EXPLORA 2	293	F 16 COMBAT PILOT	220	FIENDISH FREDDY'S	249
F/A COMBAT PILOT	229	F 19 STEALTH FIGHTER	359	FLIGHT SIMUL II V FRA	345
FALCON MISSION	189	FAST BREAK	239	FOFT	220
FLIGHT SIMUL II VF	345	FIENDISH FREDDYS	320	FULL METAL PLANETE	239
FIENDISH FREDDY	295	FLIGHT SIMUL III VF	389	GAZZA SUPER SOCCER	255
FULL METAL PLANETE	239	GATO	115	GHOULS N' GHOSTS	195
GAZZA SUPER SOCCER	255	GHOSTBUSTER 2	310	GHOSTBUSTER 2	229
GRAND PRIX CIRCUIT	229	GRAND MONSTER SLAM	265	GUNSHIP	220
HOUND OF SHADOW	249	GRAND PRIX CIRCUIT	229	HIGHWAY PATROL 2	235
INDIANA AVENTURE VF	245	GUNSHIP	259	HOUND OF SHADOW	235
INTERCEPTOR	229	HERO'S QUEST	169	INDIANA AVENTERE VF	239
JET	339	JET FIGHTER	359	INDIANA ARCADE	139
KULT	245	KING QUEST IV	245	IRON LORD	269
LA LEGEND OU DJEL	220	KNIGHT FORCE	255	KULT	249
LES INCORRUPTIBLES	239	KULT	245	KNIGHT FORCE	249
LES PORTES DU TEMPS	275	LA LEGEND DE DJEL	245	LA LEGEND DU DJEL	215
MANIAC MANSION VF	239	LA QUETE DE LOISEAU	259	LA QUETE DE LOISEAU	239
MICROPROSE SOCCER	229	LA QUETE DU TEMPS 3	299	LES PORTES DU TEMPS	269
NIL DIEU VIVANT	299	LIFE DEATH	259	LES INCORRUPTIBLES	189
NINJA WARRIOR	195	MANIAC MANSION VF	239	MANIAC MANSION VF	239
NORTH & SOUTH	249	NIL DIEU VIVANT	299	MICROPROSE SOCCER	229
ONSLAUGHT	189	OIL IMPERIUM	249	NIL DIEU VIVANT	290
POPULOUS SCENARY	95	POPULOUS	239	NINJA WARRIOR	195
RICK DANGEROUS	229	RICK DANGEROUS	249	NORTH & SOUTH	245
RVF HONDA	249	ROMMEL	261	OIL IMPERIUM	199
SAFARI GUNS	285	SAFARI GUNS	299	ONSLAUGHT	189
SHINOBI	179	STEEL THUNDER	245	PASSING SHOT	169
SPACE ACE	429	TEST DRIVE 2	245	PIRATES	219
STRIDER	229	THE CYCLES	269	POPULOUS SCENARY	89
STRYX	185	TRIVIAL PURSUIT	259	RICK DANGEROUS	220
STUNT CAR	239	WATERLOO	239	RVF HONDA	239
SWITCHBLADE	239	ZANY GOLF	269	SAFARI GUNS	269
SWORD OF TWILIGHT	235	ARCADE COLLECTION	319	SHINOBI	189
TEST DRIVE 2	275	RAIN WARRIORS + GAME OVER 2 + NAVY MOVES +STARS WARS + STRIKE FORCE HARRIER		STEVE DAVIS SNOOKER	195
THE CYCLES	265			THE STRIDER	185
TINTIN SUR LA LUNE	235			TV SPORTS FOOTBALL	229
VIGILANTE	159	FRAIS DE PORT GRATUIT A PARTIR DE 500 F D'ACHAT		TWIN WORLD	245
WATERLOO	245			VIGILANTE	129
XENON 2	245			WATERLOO	239
				WILD STREETS	255

A RETOURNER A CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX

NOM * ☎ 70.46.20.48

ADRESSE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 20 F ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE

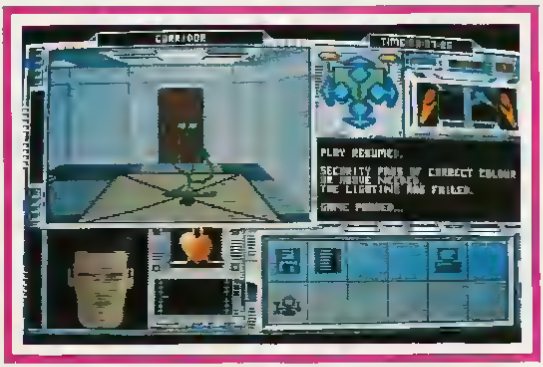
VILLE

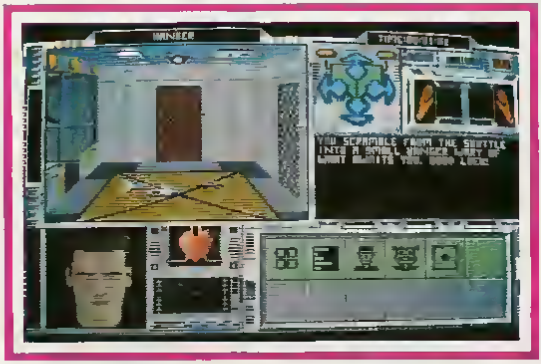
C.P. TEL DATE D'EXPIRATION

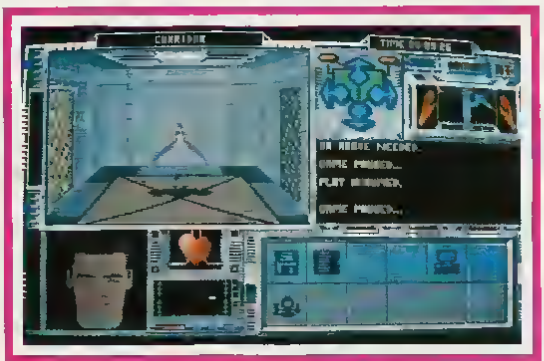
TITRES PRIX SIGNATURE

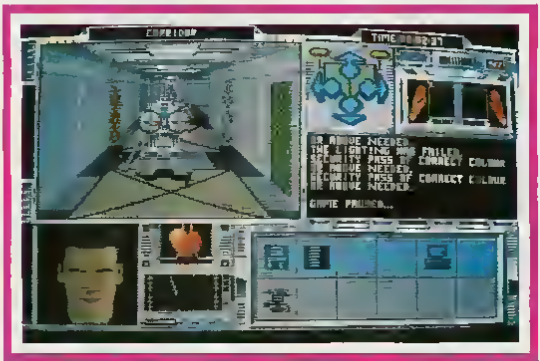
FRAIS D'ENVOI NORMAL + 15 F TOTAL TYPE D'ORDINATEUR

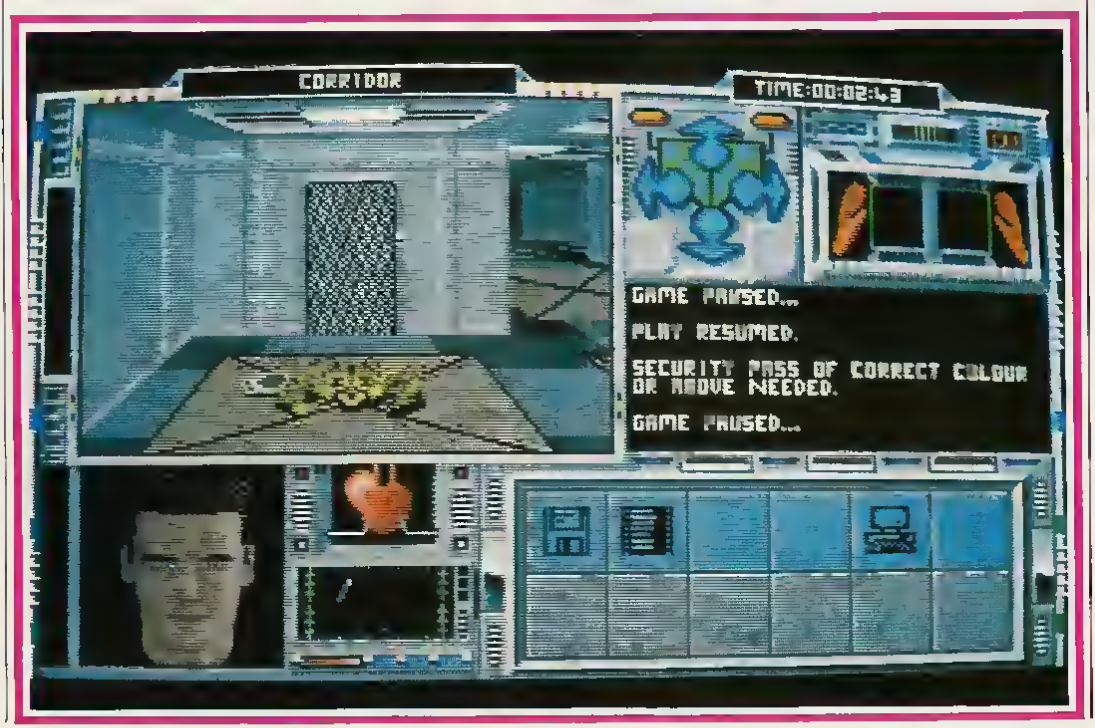
GEN4 / 19


CORRIDOR
GAME PAUSED...
PLAY RESUMED.
SECURITY PASS OF CORRECT COLOUR OR ABOVE NEEDED.
GAME PAUSED...




CORRIDOR


CORRIDOR


CORRIDOR
TIME:00:02:43
GAME PAUSED...
PLAY RESUMED.
SECURITY PASS OF CORRECT COLOUR OR ABOVE NEEDED.
GAME PAUSED...

ROCK STAR

INFOMEDIA

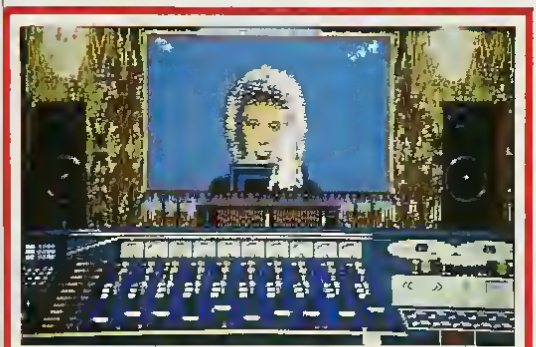
Système: Amiga / ST

Sortie prévue: 10 février

Très attendu, Rock Star tient toutes ses promesses, et va faire beaucoup parler de lui dans les semaines à venir. Je vous rappelle le thème du jeu: vous reprenez l'affaire de votre oncle, lequel officiait dans le milieu du show bizz, et votre but est de devenir un grand imprésiaro, votre le meilleur. A vous de dénicher le, ou les artistes en herbe (jusqu'à trois), et d'en faire de grandes vedettes connues du monde entier. Tout ceci serait assez simple à réaliser, si vous disposiez de capitaux importants, malheureusement, au début de la partie vous ne pouvez compter que sur un pactole de 10000F. Vous allez donc devoir passer par tous les échelons, du petit spectacle de province au méga concert retransmis dans le monde entier.

Vous démarrez donc avec votre poulain et devez choisir son premier lieu de passage. Bien sûr, dans un premier temps, vous ne pourrez accéder qu'aux petites salles contenant peu de places. Définissez votre budget pub, louer des instruments et rendez-vous sur scène. A partir de cet instant, toute l'organisation repose sur vous. Il vous faut veiller à ce que l'image de votre chanteur soit parfaitement centrée sur le moniteur de contrôle, intervenir dès qu'un excité se manifeste (la mort d'un spectateur peut anéantir totalement une carrière), régler les potentiomètres de la régie son et surtout harmoniser le "samplight" (analyseur de spectre) avec l'acoustique de la salle. Suivant votre prestation, une note globale vous est attribuée, ainsi que vos gains éventuels. Après chaque concert, vous pouvez visualisez votre cote de popularité, ainsi que la qualité de votre musique. Après quelque temps, l'enregistrement d'un disque s'avère indispensable. Encore une fois, c'est à vous d'engager les musiciens, et de trouver l'ingénieur du son capable de produire un morceau de qualité. Pour cela, utilisez le téléphone. Si vous vous débrouillez bien, certains pourront travailler bénévolement pour vous. Il s'agit d'entretenir les relations au moyen de divers cadeaux ou d'un sens aigu de la diplomatie. De fil en aiguille, vous décrocherez des contrats de plus en plus intéressants, et des salles de plus en plus grandes. Une fois votre notoriété nationale bien assise, tentez une percée en Europe. Mais n'oubliez pas, vous devrez mettre des moyens beaucoup plus importants budget promotionnel conséquent, tournage d'un vidéo-clip . Si tout marche bien, vous verrez vos ventes de disques grimper dans les "charts" européens. Et enfin, troisième et dernière étape, la conquête du monde entier. Ayez toujours à l'esprit que votre cote de popularité baisse avec le temps. Multipliez les concerts ou bien alors décrochez des passages TV, le public ne doit pas vous oublier. Au niveau de la réalisation, ce produit fait partie des meilleurs, avec une bande son de très bonne qualité, même sur ST (musiques sur 4 voies) et de bons graphismes. Cette dernière, bénéficiant d'ailleurs de quelques bruitages supplémentaires par rapport à la version Amiga (sons de piano dans le bureau, par exemple), ainsi que certains petits plus: une fonction pause dans la séquence du concert ou la possibilité donnée au joueur de se faire des cadeaux à lui-même. Concernant les possesseurs d'Amiga, les programmeurs ont pensé à eux: si ceux-ci possède deux "drives", le jeu tenant sur quatre disquettes (trois sur ST), ne leur demandera que très peu de manipulation, en effet le programme reconnaît la presence d'un second lecteur de disquettes.

Le packaging a été aussi très étudié, avec une cassette contenant toutes les musiques du jeu fournie dans la boîte. Mais ce n'est pas tout, vous pourrez trouver chez les revendeurs les plus branchés, les casquettes Rock Star, les tee-shirts Rock Star et même les blousons Rock Star. Pour couronner le tout, la sortie du jeu est couplée avec la sortie du compact disc, disponible également chez ces mêmes revendeurs et à la boutique de Pressimage. Voilà ce que l'on appelle un produit fini!



DERNIERE MINUTE

Dès le mois prochain, vous pourrez participer au grand concours Rock Star et gagner de nombreux lots. Le premier recevra un superbe synthétiseur (portable) Yamaha DSR 2000. Les suivants ne seront pas oubliés et recevront des tee-shirts, des compacts, des casquettes, des blousons, des jeux. Révisez vos classiques, les questions porteront sur le milieu de la chanson.

MICROMANIA

HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F 29 RETALIATOR Ocean (ST Amiga)	NEW
2	CHASE HQ Ocean (Amstrad ST Amiga)	1
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad ST, Amiga)	3
4	TURBO OUT RUN US Gold (Amstrad, ST Amiga)	5
5	GHOULS N GHOSTS US Gold (Amstrad ST Amiga)	2
6	CABAL Ocean (Amstrad ST Amiga)	7
7	LES VOYAGEURS DU TEMPS (ST Amiga) Delphine Cinemat que	3
8	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad ST Amiga)	11
9	LOST PATROL Ocean (ST Amiga)	NEW
10	INDIANA JONES (avent.) US Gold (ST PC Amiga)	8
11	BATMAN le film Ocean (Amstrad ST Amiga)	10
12	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad ST Amiga)	6
13	THE STRIDER US Gold (Amstrad ST Amiga)	9
14	WILD STREETS Titus (Amstrad ST Amiga)	NEW
15	NINJA WARRIORS Virgin (Amstrad ST Amiga)	NEW

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	MAGNUM 4 LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	DOUBLE ACTION Ocean
4	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau 2
Metro et RER Les Halles
Tel 45 08 15 78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Metro Havre-Caumartin
Tel 42 82 56 36

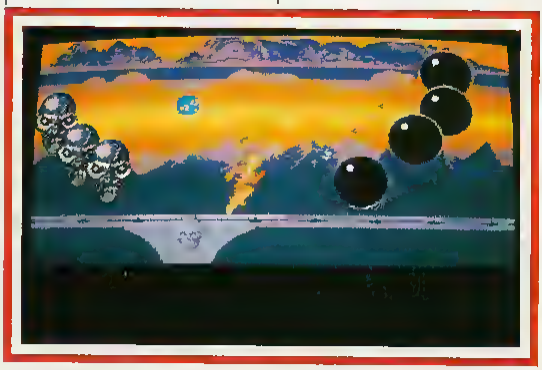
SOPHELIE

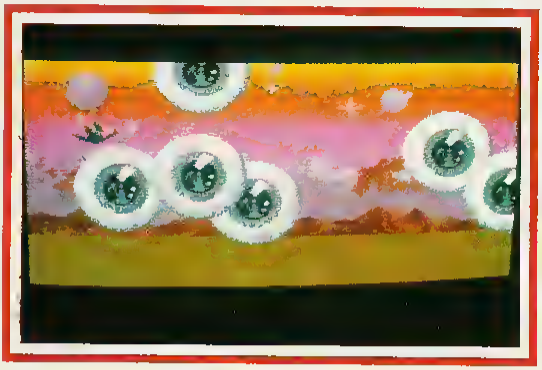
NEW DEAL

Système : Amiga

Sortie prévue : fin février

Avec Sophélie, c'est un superbe logiciel que la jeune société New Deal nous concocte. Essentiellement sur Amiga, ce jeu comporte six scrollings multiplans, une très belle musique de présentation et des personnages bien animés. L'histoire est simple, la déesse que vous incarnez a eu une aventure avec un homme, chose formellement interdite au royaume des dieux. Cet acte, ô combien défendu déchaîna la colère de vos pairs, qui décidèrent de vous bannir, en vous laissant toutefois une chance de regagner leur estime et toute leur considération. Pour cela, vous devez, dans chacune des quatre épreuves proposées, retrouver les douze écussons représentant les douze signes zodiacaux. Ce scénario donne lieu à un jeu de tir, dans lequel vous dirigez un personnage différent lors de chaque tableau. Dans le premier vous êtes tranformé en oiseau, en cheval pour le deuxième et en tigre pour le troisième. Quant au quatrième et dernier, vous dirigez une femme en feu avançant sur un pont. Bien sûr, bon nombre d'obstacles seront présents sur votre chemin, et récolter les douze écussons s'avérera difficile, mais comme à l'habitude, certains écussons vous donneront des armes suplémentaires, afin d'augmenter votre puissance de feu ou votre agilité. Classique mais bien réalisé... et donc efficace.





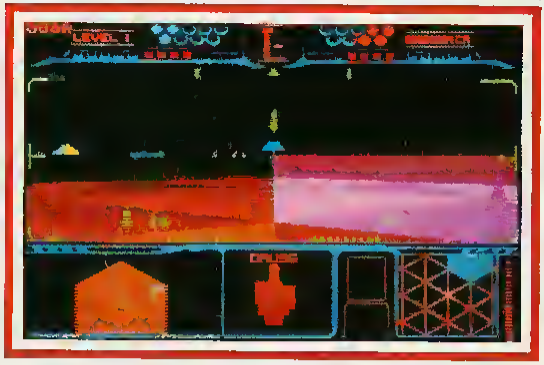
MATRIX MARAUDERS

PSYCLAPSE

Sortie prévue : février

Système : Amiga

Matrix Maurauders, c'est l'un des seuls prochains jeux de Psygnosis que nous n'avions pas pu vous présenter le mois dernier, faute de photos. Il s'agit d'un jeu en 3D, mélange des motos de Tron et de stratégie. Le but est de tracer des murs sur une grille prédéfinie, de manière à capturer des secteurs, un peu comme au jeu de Go. Vous disposez fort heureusement d'une batterie d'armes différentes, de façon à éliminer vos adversaires. La 3D est particulièrement rapide, et le jeu bien prenant, même s'il est un peu complexe à comprendre au début.



LOOM

LUCASFILM GAMES

Système : PC

Sortie prévue : février

Malédiction, ce logiciel d'aventure, initialement prévu pour le mois d'octobre, sortira finalement en mars sur PC, et avril ou mai sur Amiga et ST. Néanmoins le jeu s'annonce toujours fantastique, et nous n'avons vu que la version PC! Cette dernière bénéficie d'une réalisation exemplaire, avec de somptueux graphismes et une très bonne animation des personnages. Je vous rappelle brièvement la trame de l'histoire. Bobbin, c'est vous, membre de la secte des Tisserands, va se retrouver au beau milieu de l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal. Au début de la partie, vous vous retrouvez seul dans votre village déserté de tout ses habitants. Ils semblent avoir tous mystérieusement disparus. C'est le début de votre longue quête.

ST MAGAZINE FEVRIER 89 N° 37

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX

ST
au studio:
AVALON
au bureau:
SCRIPT
au magasin:
GESTOCKS 90
au dessin:
DRAW et DALI
Carte entrées-sorties

AMIGA
Minimax+
Arexx

Emulation PC facile

MAC:
Initiation Hypercard
Transferts sur ST

NOUVELLES TECHNOLOGIES:
Maitriser UNIX
Programmer par objets

M 2907 - 37 - 25,00 F
3792907025008 00370

ST MAGAZINE
Le magazine des 16/32 bits
N°37 / 25F
FÉVRIER 1990

LE "CREATIF"

L'événement !
ROCK STAR
le 10 février
sur ST et AMIGA

LE "FUN"

BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95 $C SUISSE : 7.50FS

Je vous rappelle que Loom introduit un concept nouveau dans le jeu d'aventure informatique. En effet, tout se déroule par l'intermédiaire d'une interface musicale. En bas de l'écran se trouve une portée comportant huit notes, chacune associée à une lettre. Cette portée va vous permettre de lancer des sorts (composés de quatre notes), et ainsi d'accomplir bon nombre d'actions. Munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier, car tous les sorts que vous allez apprendre pourront vous servir durant tout le jeu. Avec ce principe, aucun mot à taper à l'écran, et votre réussite dépendra essentiellement de votre sens pratique. Par exemple, si vous êtes bloqué, ne sachant pas quel sort utiliser, ou ne connaissant pas le sort approprié à la situation, essayez donc d'utiliser ceux que vous connaissez à l'envers. Le résultat est souvent probant! Dans la version anglaise, le jeu est fourni avec une cassette ou un compact disc relatant l'histoire de Loom, espérons que la version française bénéficiera des mêmes attentions avec une traduction complète des dialogues. Dans le cas contraire, le jeu perdrait beaucoup de son charme. Aux dernières nouvelles, la société Ubi Soft, distributrice de Loom, prospecterait chez les comédiens débutant pour réenregistrer les dialogues. Espérons que ce projet aboutisse totalement!

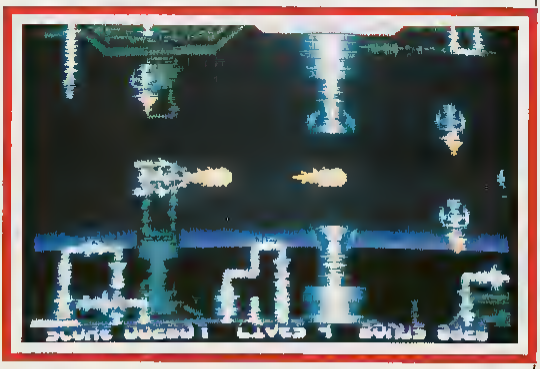
YLIAD

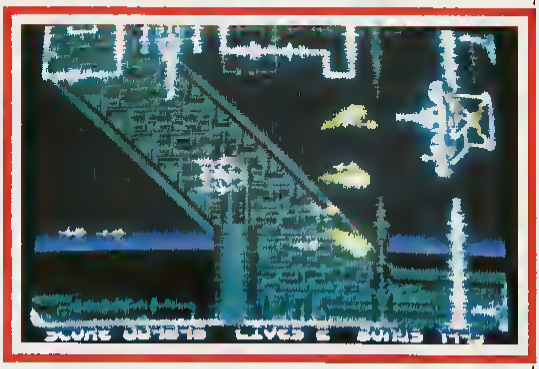
UBI SOFT

Système: Amiga

Sortie prévue: fin février

Très proche de R-Type dans le style, Yliad risque bien d'être le prochain hit dans la catégorie des shoot'em up. En effet, ce dernier bénéficie d'une superbe réalisation. Graphismes superbes, animation très fluide avec scrolling différentiel et bruitages de bonne qualité. Au fur et à mesure de votre progression, vous recolterez de nouvelles armes vous permettant d'accroître votre puissance de feu. L'une d'entre elles vous donnera un laser, une autre un triple tir, et une autre encore un rayon transperçant. Une fois le premier niveau franchi, vous aurez la possibilité de vous téléportez dans un des quatre mondes proposés. Et le jeu recommence. Comme d'habitude dans ce genre de jeu le problème vient de la difficulté, trop importante à mon goût. Dernier reproche, les armes ramassées ne se cumulent pas!





NIGHTBREED : LE JEU D'ARCADE

OCEAN
Sortie prévue : fin février
Système : Amiga / ST

Nightbreed, c'est le nouveau film de Clive Barker, réalisateur de Hellraiser et Hellbound (en V.F., Les Ecorchés! Pfft!). Ce film d'horreur sortira prochainement en France, et nous ne manquerons pas de vous en reparler, surtout que l'acteur principal n'est autre que David Cronenberg, réalisateur particulièrement apprécié au sein de la rédaction (Scanners, Dead Zone, La Mouche, etc.)
C'est le film comprenant le plus de monstres, car il se déroule dans la ville d'accueil de ces derniers, la mythique Midian. Autant dire que le film est assez gore, et que le jeu d'arcade/aventure reprend tout à fait l'ambiance du film. Beaucoup plus de détails dans le prochain numéro.

SPECIAL DOMARK

CASTLE MASTER

Sortie prévue : février
Système : Amiga / ST

Incentive, ça vous dit quelque chose? Cette équipe de programmeurs avait édité Driller sous son propre label, puis Dark Side et Total Eclipse chez Microprose, et sont

finalement arrivés chez Domark, qui s'occupe maintenant d'éditer les produits Incentive.
Castle Master est un programme dans la tradition des produits précédents. Entièrement en 3D, le jeu vous propose des énigmes, mais, et c'est là la nouveauté, également de l'action. Le but du jeu est de détruire tous les esprits qui hantent un château, ce qui, vous l'avouerez, n'a rien d'original. Mais la réalisation est bonne, la 3D ayant été améliorée depuis les derniers Incentive.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Sortie prévue : février
Système : Amiga / ST

L'adaptation de ce récent jeu Tengen arrive déjà sur nos micros. Le jeu d'arcade était l'un des plus sympa de ces derniers mois, proposant un style B.D. des années 50 particulièrement approprié au thème du jeu. Vous devez libérer des otages sur la planète des monstres-robots. Le jeu est dans un monde en 3D isométrique, dans le genre de Crafton & Xunk, mais est totalement basé sur l'arcade. Il faut, certes, trouver à chaque niveau certains trucs pour passer au niveau suivant, mais cela se limite la plupart du temps à appuyer sur un interrupteur pour mettre en marche des escalators, etc. Entre chaque niveau, il y a une phase de bonus, où les deux héros doivent trouver la sortie d'un labyrinthe qu'ils parcourent en mini vaisseaux. L'intérêt du jeu, en dehors de son graphisme très BD, est qu'il est plein de gags visuels, obtenus grâce à une animation très sympa. Mais le mieux, c'est que l'on peut jouer à deux à la fois, ce qui est toujours particulièrement drôle. Un bon jeu d'arcade... une bonne adaptation.

SPÉCIAL CINÉMATIQUE

Partie 2

Retardée par deux fois, voici enfin la suite de notre dossier sur les jeux Cinématiques. Notre première partie était consacrée à un jeu pulicier, que Delphine éditera vers avril. Aujourd'hui, nous parlerons du tout prochain jeu de Delphine, un jeu d'espionnage dont le scénario vient tout droit de l'imagination fertile du créateur des Voyageurs du temps:

SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH

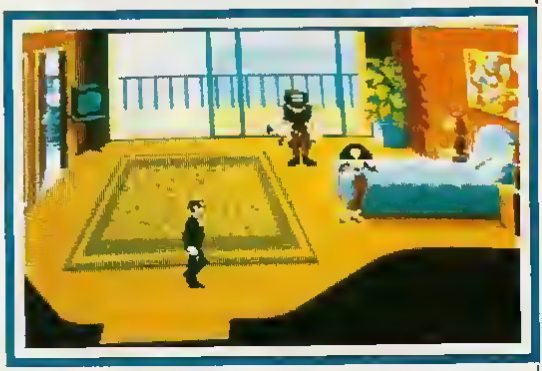
Après le tabac des Voyageurs du temps, les responsables de Delphine Software ont décidé qu'il fallait offrir un second produit Cinématique encore meilleur que leur premier, histoire de montrer, une bonne fois pour toutes, qu'il dominait le genre. C'est donc avec Secret Defense, sous-titré Operation Stealth, que ceci a été décidé. Comme vous vous en doutez, Secret Defense est le terme générique que l'on risque de retrouver dans une grande série, dont le second volet devrait même voir le jour cette année, après les Voyageurs du temps 2. Chez Delphine, on va plus vite que chez Sierra!

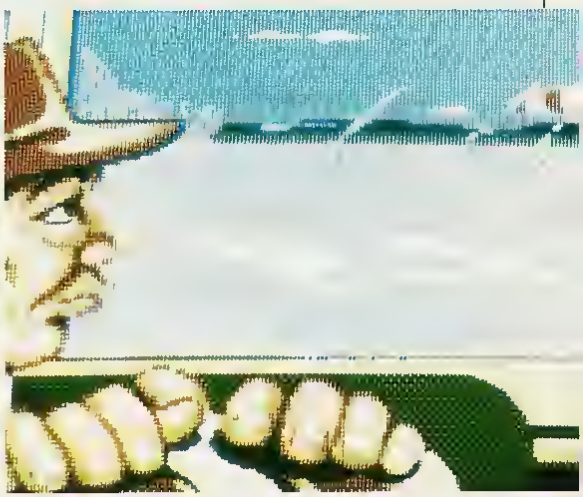
Mais les programmeurs des Cinématiques ont quand même tiré parti des quelques défauts des Voyageurs du temps. Dans les prochains Cinématiques, ce ne sera plus la peine d'être à côté d'un objet pour accomplir une action s'y rapportant. De même, finis les objets détectables sur un seul pixel! Bref, le système s'améliore, et on nous promet d'ailleurs des améliorations constantes.

Un autre point important est l'apparition des dialogues par l'option Parler, mais je vous en dirai plus dans notre prochain numero. En attendant, voici quelques détails sur le scénario.

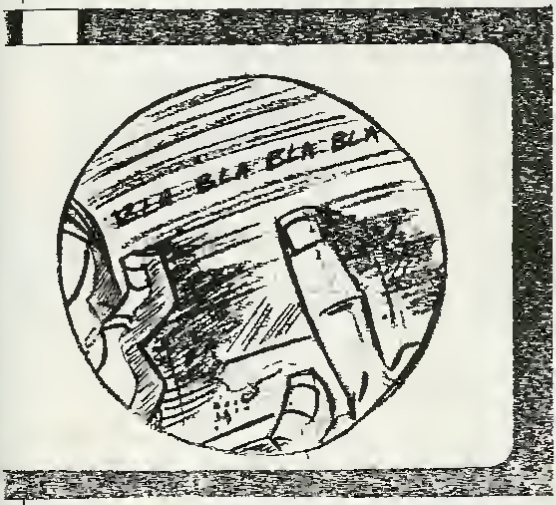
Vous jouez le rôle de John Glames, agent de la CIA. Un avion ultrasecret, le Stealth, vient d'être dérobé à l'US Air Force. Indétectable aux radars, pouvant voler à très basse altitude, et possédant un armement destructeur, il ne doit surtout pas tomber entre les mains d'une nation étrangère. Alors que les Américains soupçonnent le KGB, les agents de la CIA semblent croire que c'est le général Manigua, dictateur à la tête de Santa Paragua (faut-il que je vous donne le continent?), qui est à la base de tout.

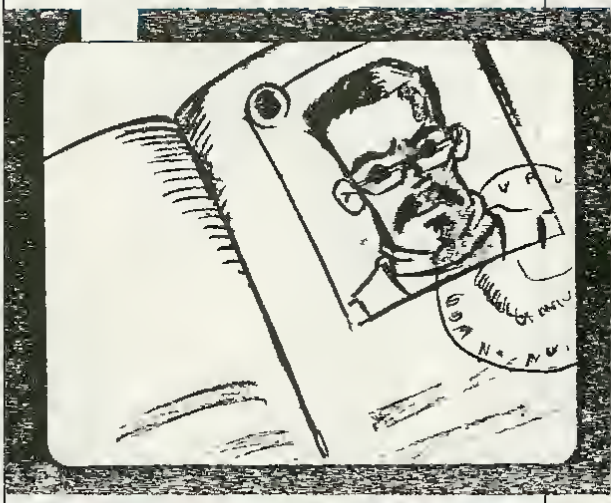
Le jeu commence au moment où vous arrivez à l'aéroport de Santa Paragua, et ce n'est que le début d'une longue histoire, où le KGB aura son mot à dire, ainsi qu'une mystérieuse organisation, dont les limites seront très difficiles à cerner. Votre mission ne sera pas de tout repos, mais vous serez fort heureusement aidé par vos fabuleux gadgets, qui pourront vous tirer d'affaire dans les moments

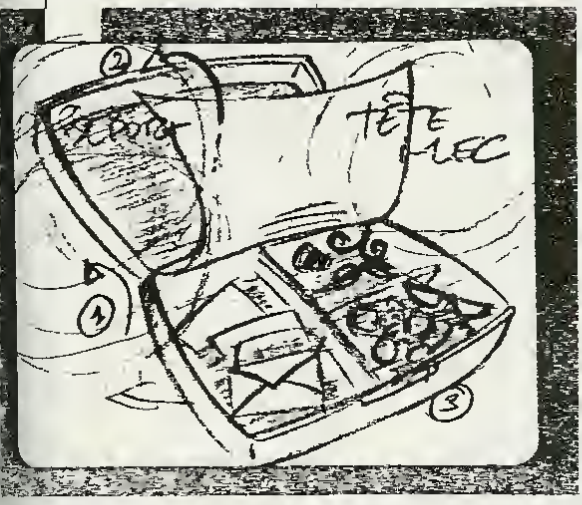


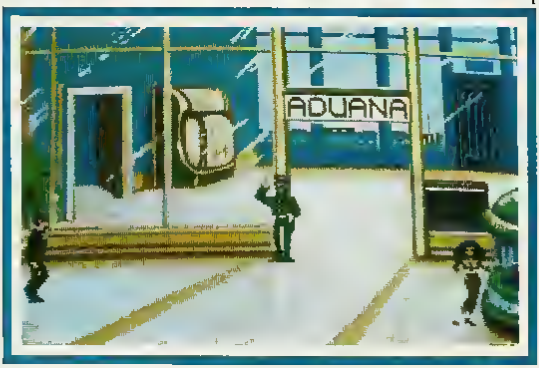


les plus délicats. Le jeu vous entraînera sur terre, dans les airs, sur l'eau et même sous l'eau... Autant dire que vous n'êtes pas au bout de vos aventures!
Côté réalisation, presque rien n'a changé depuis les Voyageurs du temps, mis à part les améliorations citées ci-dessus. Cependant, afin de proposer un programme dans un style différent des Voyageurs, le graphiste n'est pas le même. Ici, deux personnes ont participé: l'un s'occupe particulièrement des décors, alors que l'autre se spécialise sur les personnages. Il faut dire que c'est la graphiste à qui l'on doit déjà les dessins d'Ocean pour Beach-Volley ou Ivanhoé, ce qui explique le style BD des personnages de Secret Defense.
Bref, je vous laisse admirer les premiers écrans, qui n'ont rien de définitifs, les sprites n'étant pas encore assez nombreux pour varier les personnages! Profitez-en pour regarder les mêmes images, telles qu'elles étaient prévues sur les scripts! Ah oui, désormais, chez Delphine, tout jeu est entièrement fait en script avant la réalisation. Un sérieux qui ne pourra qu'accroître la qualité de produits déjà renommés.









LE CONCOURS CINEMATIQUE AURA FINALEMENT LIEU SUR NOTRE SERVEUR, 3615 GEN4, DURANT LE MOIS DE FEVRIER!

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989
CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

Ce résumé du catalogue vous permet de connaître l'ensemble des produits disponibles à la Boutique de Pressimage. Pour en savoir plus sur chacun des produits, il faut se reporter aux catalogues parus dans les numéros d'été de ST Mag (32) et Génération 4 (13). Si vous ne les possédez pas, vous pouvez les commander au prix de 25F chacun (port compris), ou bien vous reporter au catalogue seul, que vous pouvez commander au prix de 10F (port compris), remboursable dès le premier achat.

CONNECTIQUE

CABLE MIDI 1 20m	60F
5 m	95F
COMMUTATEUR VIDEO	295F
CORDON IMPRIMANTE	145F
CORDON MINITEL	90F
CORDON PERITEL	260F
RALLONGE JOYSTICK/SOURIS	
-20 cm	60F
-2 m	95F

DISQUETTES ET LECTEURS

DISQETTES TDK SF DD	
- la boîte de 10	100F
LECTEUR SF 354	800F
LECTEUR DF	
(Pour anciens 520 ST)	990F
RANGEMENTS TOILES	
-10 disks	120F
-20 disks	160F

HOUSSES ET SOURIS

HOUSSES ST et AMIGA	
-écran	65 à 85F
-clavier	85 à 105F
MOUSE MAT	65F
TRACK BALL 3.0	345F

DIVERS

RUBAN SMM804	60F
RURAN STAR NL-10	95F
CASSETTES AUDIO	
-lot de 10	30F
FILTRE DIGIT DG88	2200F

LIVRES

- ST	
BIEN DEBUTER SUR ST	129F
GRAPHISMES EN 3D	179F
GRAPHISMES EN GFA	249F
TRUCS ET ASTUCES en Gfa	269F
MUSIQUE ET MIDI	149F
SOS GFA BASIC	149F
AU COEUR DE L'ATARI ST	90F
- AMIGA	
BIEN DEBUTER SUR AMIGA	149F
LE LIVRE DE l'AMIGA BASIC	249F
LE LIVRE DU GRAPHISME	249F
- DIVERS	
COPILOT	145F
INITIATION AU Gfa (fiches seules	75F
- avec classeur	100F

Les nouveautés sont en page 106 et le bon de commande est en page 153

ANCIENS NUMEROS

ST MAGAZINE (depuis No 3)	25F
GENERATION 4 (depuis No 1)	25F
MICRO IMPRESSION (depuis No 1)	25F

LES DISQUETTES DU JOURNAL

Retrouvez tous les listings publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOG ou directement sous forme éxécutable
Alors fini la corvée de la saisie !!
l'unité 75F

Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une majoration de 71.16 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société **Pressimage**

Compte numéro : *20252303*
Banque : *SG Louis Blanc*
Code guichet : *03500*
Code "SWIFT" : *SOGE FR PP*

En **N'OUBLIANT PAS DE PRECISER A VOTRE BANQUE LE MOTIF** de la transaction, par exemple : abonnement, schat disquette..

JEUX ET LOISIRS

ARK-ED	75F
ARK-ED II	75F
ASTROLOGIE	195F
ATOMIA	75F
AUTO ECOLE	95F
BATAILLE NAVALE	75F
BREAK YOUR MIND	75F
CYBERTRON	75F
DEMO BOLO	75F
DEPASOFT	75F
GAGS	75F
JEUKRAK	75F
LES GROSSES TETES	75F
LOTO	75F
MAGICPACK	195F
MEC LOVE STORY	75F
MEMORIX	75F
MINOS	75F
MONI MORSE	75F
MONOPOLY	75F
MOTS CROISES	145F
POKER CLUB	75F
PUZZLES	75F
PYRAMINOS	75F
QI TEST	75F
QUIZZ	75F
RESEAUX NEURONAUX	95F
REVERSI BRAIN (couleur)	95F
REVERSI BRAIN (toutes résol.)	145F
SIMUL GESTION ENTREPRISES	75F
SNARK I	75F
SPACE KILLER	75F
SPACE TILE	75F
SPOOK	75F
ST PORTRAIT	75F
STRIP BREAK-OUT	75F
UMS Scenary Disk ANTIQUITE I	75F
X MASTER	75F
YAMS	75F

GRAPHISME

AQUARELLES	75F
ATADRAW	195F
CLIPBOARD	75F
DEGAS COLLECTION 1	75F
DEGAS COLLECTION 2	75F
DEGAS COLLECTION 3	75F
DEMO IMAGIC I	75F
DEMO IMAGIC II	75F
ECRAN AMIGA	75F
GEMFED	75F
GRAPHIC DEMO	75F
FIXIMAGE	95F
IMAGES DIGITALES	75F
LE DEFOULOIR	75F

LES NOUVEAUTES

VIRUS KILLER	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol 1	75F
COKTAILS	95F
SHAFTESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F
HYPER ST	195F
AWARE	75F

SPECTRAD	195F
TINYCLIP	195F
TINY COLLECTION 1	75F
TINY COLLECTION 2	75F
TINY COLLECTION 3	75F
UTILITAIRES DEGAS	100F
ROUGH 1.0	195F
LES TAHITIENNES	50F
LES ANNAMITES	50F
LES STARS DU X	50F
CROS PLAN	50F

COMMUNICATION

COMMUNICATION 1	75F
CYRUS	650F
KERMIT	195F
ST COMM	75F
ST COMPO MONOCHROME	200F

LA PROGRAMMATION

BASALG	5 F
CREER UN JEU EN GFA	75F
GFM KIT	95F
GFA TINY	75F
HELP 68000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR	75F
LIBRAIRIE OMIKRON I	75F
LIBRAIRIE OMIKRON II	75F
LIBRAIRIE PASCAL LSS	75F
LOGO Francais BASIC Compat	75F
OSCAR OMIKRON	75F
SOURCES C	75F
SOURCES PASCAL	75F
STOCLE	75F
KIT GFA LINK ST GFM	195F
KIT GFA LINK ST MASTER	195F
KIT GFA LINK ST MATH-STAT	195F
KIT GFA LINK ST MATHS	195F
ST LEM	75F
ST MATHS	75F
ST MASTER	75F
SUPER PACK	145F

LE COIN MEDICAL

Vous y trouverez une multitude de sujets médicaux, en passant par les planches du tassin en couleurs les tableaux pharmacologiques usuels ainsi que des théra peutiques de psychiatrie et médecine

ORDONEWS AIDE ACC	95F
ORDONEWS 1 DERMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 2 O R L	95F
ORDONEWS 3 DIETETIQUE	95F
ORDONEWS 4 PSYCHIATRIE NEUROLOGIE	95F
ORDONEWS 5 CARDIOLOGIE RHUMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 6 HOMEOPATHIE	120F
ORDONEWS TOUT	450F
ORDONEWS DEMO MEDIST	95F
ORDONEWS MEMOS ACC	150F
ORDONEWS MAGAZINE ACC	150F
ST-DIET 1	95F
ST-EPID 1	95F
ST-BIO 1	95F
ST-PHARM 1	95F
ST-ANAT 1	95F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAUX 2	75F
CREER LE SON EN GFA	95F
CZ PHONIX	##F
EDITEUR ROLAND D10	195F
INTERMUSIC	195F
FILM TERMINATOR	195F
INTER-DIGIT	195F
MIXTABLE	95F
MUSIQUE MAESTRO	95F
MYREPLAY	95F
MT 32 EXTENSION	195F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TED	195F
TIR/EXPLOSION	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commercialiser vos logiciels par l'intermédiaire de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre programme sur disquette. Si ce dernier est retenu vous toucherez environ 28% du prix de vente hors taxes (contactez nous pour de plus amples renseignements). Par petit, la aussi ne nous écrivez pas en décrivant votre logiciel pour savoir s'il nous intéresse ou non. Tous les projets sont bons, c'est la réalisation qu'il faut juger ! Envoyez le directement car nous ne pouvons répondre à votre courrier. Un délai d'un mois minimum est à prendre en compte pour que le Service **Collaboration Boutique** vous renvoie des éléments car les propositions sont très nombreuses. Contact privilégié pour les propositions et le suivi des auteurs.

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

AVEZ VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE GEN 4 ???

LE PACK DU SIECLE N 2

Comprend

2 reliures +
la collection complete
de GEN 4 du n 1 au N° 11
(soit 11 numeros)
bande de vemards pour
seulement
270 frs (port compris)

NOUVEAUTES DU MOIS

PHARM ASSIST	75F
MATHS ATARI	75F
MEGABANKII	250F
KEY SOUND	75F

L'AVENTURIER FOU

Chaque volume contient les fichiers de solutions de célèbres jeux d'aventures comme Guild of Thieves ou King Quest

AVENTURIER FOU 1	75F
AVENTURIER FOU 2	75F
AVENTURIER FOU 3	75F
AVENTURIER FOU 4	75F
AVENTURIER FOU 5	75F

PEDAGOGIE

CALCUL CE ET CM	75F
CHEZ LE MARCHAND	195F
CONNAITRE LA FRANCE	145F
GEOMONDE	95F
ORTHOGRAPHE par le DESSIN	75F
SOLFEGE	75F

UTILITAIRES

ACC DE BUREAU VOL	75F
ACC DE BUREAU VOL 2	75F
ACC DE BUREAU VOL 3	75F
ACCLOAD	75F
ASTROLAB	145F
ATHENA	295F
AUTOMATE	75F
CHECK DISK	100F
CLUSTAT	95F
GENIALOGIES	195F
GFSRAM II	195F
GFA SHELL	75F
GUTEMBERG	195F
IBM ST DISK	95F
ICONES	75F
IMPORT PP	95F
INTRAIH	145F
JOSHUAS UTILITIES	75F
L ETUDIANT	145F
MEGAKEY	145F
PLOT IT	145F
RAM DISQUES	75F
SUPER FORMATEUR	75F
SUPER SELECTEUR	95F
THE CALENDIER	75F
TOUCHES MORTES	75F
UTILE V2.00	95F

Nouveautés Boutique

LOGICIELS AMIGA

Une sélection des meilleurs programmes du domaine public, du graphisme aux utilitaires en passant par les jeux, de quoi satisfaire les plus exigents
AMIGA SHOW 1 75F
AMIGA SHOW 2 75F
AMIGA SHOW 3 75F
AMIGA SHOW 4 75F
AMIGA SHOW 5 75F
AMIGA SHOW 5 75F
AMIGA SHOW 7 75F
AMIGA SHOW 8 75F
MEGACOMPILE 100F

Des démos a gogo comme s'il en pleuvait, à voir absolument!
COMPILATION 1 75F
COMPILATION 2 75F
COMPILATION 3 75F

Rêvez devant ces images digitalisées de superbes créatures dénudées !
ANAMITES 50F
STARS DU X 50F
TAHITIENNES 50F
GROS PLANS 50F
ECRAN AMIGA 50F

Ces disquettes contiennent toute une panoplie de gags que nous ne décrirons pas. C'est plus amusant de les découvrir soi-même
AMIGAGS 75F
GAGAGOGO 50F

Une foule d'utilitaires graphiques de toutes sortes qui vous permettront de réaliser de superbes dessins N'attendez plus pour exprimer votre talent créatif !
UTILITAIRES GRAPHIQUES 1 75F
UTILITAIRES GRAPHIQUES 2 75F
UTILITAIRES GRAPHIQUES 3 75F
AFFICHAGE 75F
AMICONES 75F
CREATION DESSIN 75F
RAY TRACING 75F
SLIDES 75F
TRAITEMENTS 75F

Dirigez Nibbly, le ver de terre, à travers un labyrinthe infernal parsemé de friandises Peut-être préférez-vous prendre le volant d'une jeep et traverser un desert hostile, jouer au backgammon ou faire des cartons sur des extra-terrestes menaçants, alors c'est la compilation AMIJEUX 1 qu'il vous faut.
NIBBLY 75F
AMIJEUX 1 75F

Des utilitaires de programmation et de bureautique sans oublier un excélent anti-virus.
ANTIVIRUS 75F
BUREAUTIQUE 75F
UTITLITAIRES CLI 75F
UTILITAIRES TEXTE 75F
UTILITAIRES DIVERS 75F
ASSEMBLEUR N°1 75F

LES NOUVEAUTÉS

"MATHS-ATARI" *ST tous modèles.*
Toutes résolutions 75 francs.
"O combien de malins, combien de forts en thème, qui sont partis joyeux vers quelque théoréme, dans le morne néant se sont évanouis, faute d'avoir un jour branché leur Atari."
De la cinquième à la terminale, et même au-delà Ne soyez plus bloqués en maths, et si cette matière fait cale, sortez du trou et tirez la chasse pleine de joyaux que vous offre cette disquette

"PHARM-ASSIST" *ST tous modèles*
Couleur uniquement. 75 francs.
PHARM-ASSIST est un utilitaire permettant la gestion d'une pharmacie personnelle et se propose de résoudre tous ces problèmes Il permet, entre autres, d'indiquer immédiatement les produits, disponibles et adaptés au problème rencontré Vous disposez également d'une fonction de vérification de la date de péremption des produits qui, sur simple demande, vous indique tous les produits périmés de votre pharmacie

"MEGABANK II" *ST tous modèles.*
Toutes résolutions 250 francs.
Voici la nouvelle version du logiciel de gestion de comptes que vous devez certainement connaître (voir catalogue). Beaucoup plus rapide et performant que le précédent, MEGABANK II dispose maintenant de nombreux graphiques supplémentaires, d'un tri automatique par date, d'une fonction "commentaire" pour chaque opération, du déplacement par ascenceurs dans les comptes, ainsi que de l'indispensable fonction de validation des opérations Pour de plus amples renseignements vous trouverez très prochainement dans le magazine, un banc d'essai complet de MEGABANK II. Pas de mise à jour de l'ancienne version, qui est retirée du catalogue.

"KEY-SOUND" *Pour AMIGA (1 MEGA indispensable)*
Ce programme vous permet de mémoriser des sons digitalisés, bouclants ou ponctuels A chaque son est assigné une lettre, et c'est l'appui sur cette lettre du clavier qui permet sa retransmission Le programme mémorise la musique ainsi jouée (Pattern RECCORD), et restitue l'enregistrement (Pattern PLAYBACK) Vous pourrez réaliser les remix le plus fous Si vous possédez un digitaliseur, vous aurez la possibilité d'utiliser vos propes sons (format SONIX)
Une documentation complète de KEY-SOUND est fournie dans la fonction HELP.

"MOUSE MASTER" *290 francs*
Avec MOUSE-MASTER vous disposez d'un double port souris, commutable à tout moment, ainsi que du port joystick (3 prises au total). Il vous suffit de connecter, une bonne fois pour toutes, les deux prises de MOUSE-MASTER sur votre ATARI ST ou sur votre AMIGA, puis de brancher vos périphériques sur MOUSE-MASTER, pour n'avoir par la suite qu'à actionner un simple bouton, afin de passer de la souris à tout autre périphérique connectable sur le même port.
Vous pouvez donc avoir en permanence 2 configurations en état de marche : 1 souris et 1 joystick ou 2 joysticks, étant entendu que ces ports peuvent servir à d'autres périphériques.

BON DE COMMANDE

PRODUITS	QTE	PRIX

FRAIS DE PORT (disquettes 15 francs, autres voir indications)
NET A PAYER

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
LIBRAIRIE PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St MARTIN
75010 PARIS

J ai connaissance du fait que certains produits ont une notice ou un ecran en langue anglaise et je désire les acquérir
Veuillez expedier ma commande a l'adresse suivante

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

DATE ..../.../1989

SIGNATURE. (celle des parents pour mineurs)

Ci-joint mon réglement à l'ordre de PRESSIMAGE

☐ Cheque
☐ C.C.P

Etranger, nous consulter

REFLEXION

WALLSTREET

MAGIC BYTES env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / PC (C/E/V/H)

Wallstreet est un jeu instructif et réaliste, sur l'argent et les cours du change. Au départ, un test de dix questions sur la connaissance de la Bourse déterminera le pécule qui vous est attribué pour vous lancer dans les affaires (de 5000 à 50000$). Le but du jeu est d'obtenir un portefeuille d'un million de dollars avant la fin de la partie (c'est aux joueurs de fixer le temps de jeu). Chaque participant peut, à son tour, consulter les nouvelles économiques et politiques diffusées par les journaux ou par télex, qui l'aideront dans le choix de ses transactions (une rubrique Infos permet d'analyser les termes techniques des communiqués). Ensuite, le joueur a dix secondes pour effectuer un placement (c'est peu, mais cela simule bien le stress des places financières). S'il vend, un message l'informera de la réussite ou de l'échec de sa transaction. S'il achète, les actions seront portées sur son portefeuille, et par la suite le paiement des dividendes sera automatiquement crédité à son compte. L'argent dont dispose le joueur peut être placé sur un livret de caisse d'épargne, dans un fond d'investissement, ou converti en marks, dollars, or, argent fixe, bons du Trésor, emprunt d'État.

En dehors du côté jeu, Wallstreet permet de gérer réellement un portefeuille boursier, de corriger et d'actualiser les cours, et de comptabiliser les dividendes obtenus.

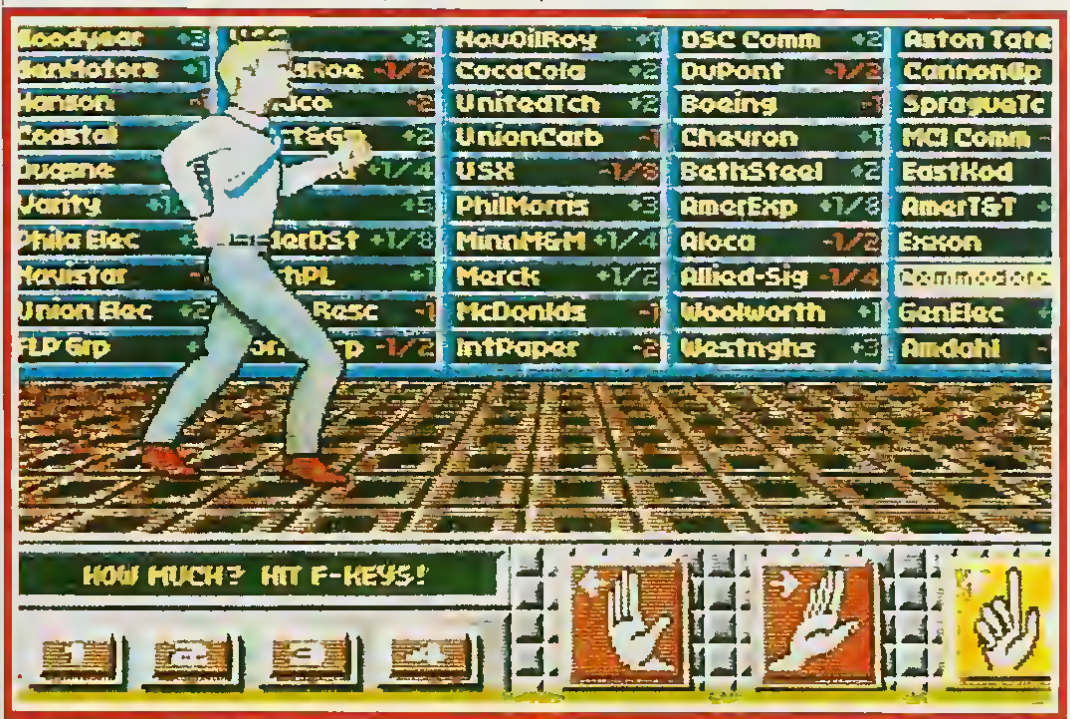
Wallstreet possède un gros atout, c'est d'être le seul jeu de Bourse existant en France sur ST et Amiga. Il est très complet, car il est tout à la fois un éducatif, un jeu et un mini-tableur qui peut servir aux boursier pour administrer leurs actions. Les quelques reproches que je peux lui faire, sont de prendre des libertés avec certaines traductions, ce qui rend les messages de presse encore plus sibyllins pour les non-initiés. Autre défaut: le temps imparti pour répondre au test du début. En vingt secondes, on a du mal à analyser les phrases proposées, et bien souvent l'écran s'efface avant qu'on ait pu tout lire! Mais cela dit, Wallstreet est très intéressant et passionnera tous les futurs investisseurs.

	AM	PC
GRAPHISME	54%	54%
ANIMATION	-	-
SON	-	-
COMMANDE	71%	71%
NIVEAU	B	B
INTERET	77%	77%

Disponibilité
AM : En vente
PC : En vente
ST : Fin janvier

PACKAGING : 8/10

DOC : 7/10

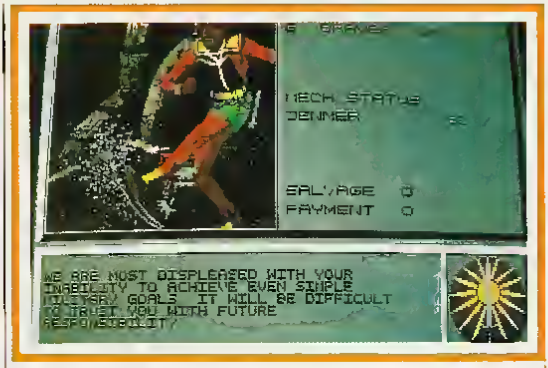


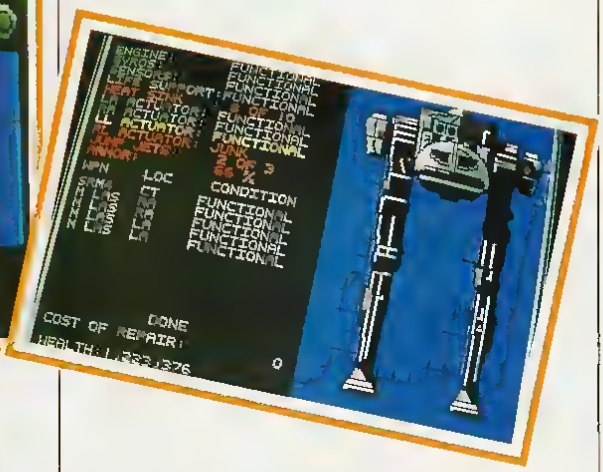
SIMULATION

MECH WARRIOR

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: PC

Activision nous avait proposé il y a peu de temps, sous le label Infocom, le jeu d'aventure Battletech. Avec Mechwarrior, il nous replonge dans l'univers violent de ces robots gigantesque, dans une véritable simulation de combats de robots!
Au début du jeu, vous commencez seul, mais après quelques scénarios effectués, vous pourrez recruter des collaborateurs, acheter d'autres Mechs (les robots en question!) et le jeu deviendra alors d'autant plus stratégique!
Chaque partie commence dans une ville. C'est ici que vous pourrez recruter d'autres membres pour vos combats, mais c'est également le lieu où vous pouvez consulter un réseau télématique, vous donnant des informations de toute la galaxie, mais aussi vos messages personnels.
Au bar, vous apprendrez des rumeurs et des informations non officielles, qui pourront s'avérer parfois bien utiles.
Dans le garage pour Mechs, vous pourrez faire réparer partiellement ou totalement votre robot, refaire le plein de munitions, et même vendre votre Mech! Enfin, lorsque vous aurez assez d'argent, vous pourrez acheter d'autres Mechs, plus puissants.
Nous en arrivons à l'option la plus intéressante, celle que l'on utilise le plus souvent, et consistant à demander une mission. L'une des Maisons dirigeant le monde vous propose diverses missions, plus ou moins dures et plus ou moins payées. A vous de choisir celle convenant le mieux à votre expérience et à votre équipement. Une fois ceci fait, vous pouvez partir pour un petit voyage dans la galaxie, jusqu'à la planète où va se dérouler l'action.
Le combat peut enfin commencer... Vous obtenez une vue de la surface de la planète, comme si vous étiez dans le cockpit du robot. Différents indicateurs vous permettent de vous repérer, le plus important étant la carte sur laquelle apparaissent tous les robots de la région. Un sélecteur d'armes permet de voir les munitions qu'il vous reste pour chacune d'elles, alors qu'un indicateur de chauffe et de dégâts vous donne une idée de l'état de votre robot.
Vous avez la possibilité d'utiliser toutes les armes en votre possession, et côté mouvement, d'avancer, tourner, reculer. Il est aussi possible de tourner uniquement le torse de votre robot, telle une tourelle de char. Mais le plus impressionnant des mouvements est le saut! Votre robot se baisse pour prendre une impulsion qui le projette dans les airs. Autant dire qu'il n'y a rien de mieux pour surprendre vos ennemis!
Si les premières parties sont un peu difficiles, on apprend vite à éviter de combattre les ennemis de front, et l'on progresse alors rapidement. Dès que l'on peut se permettre d'avoir plusieurs Mechs, le côté stratégique du jeu devient plus important. Vous pouvez alors, à partir d'une carte stratégique, donner des ordres généraux aux différents robots (initiative personnelle, embuscade, attaque d'un robot, etc.)
Ne croyez quand même pas que ceci est facile, car commander un Mech en combat, cela veut dire connaître les fonctions de près de 40 touches!
Les décors et robots sont entièrement en 3D, ce qui veut dire que l'animation est particulièrement fluide, et ceci, même sur un PC peu rapide. Bénéficiant d'une réalisation irréprochable, Mechwarrior est même largement plus intéressant que bien des simulateurs que nous avons pu voir.





	PC
GRAPHISME	71%
ANIMATION	89%
REALISME	91%
SON	51%
INTERET	92%

Disponibilité
AM : Non prévu
PC: En vente
ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

REFLEXION

DEATHTRACK

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: PC (H/C/T/E)

GEN HIT

Après des jeux comme Chase HQ ou Hard Drivin, on pouvait s'attendre à ce que les jeux de courses automobiles soient un peu ternes. Avec Deathtrack, il n'en est rien, puisque ce dernier est encore mieux que les deux hits précédemment cités.

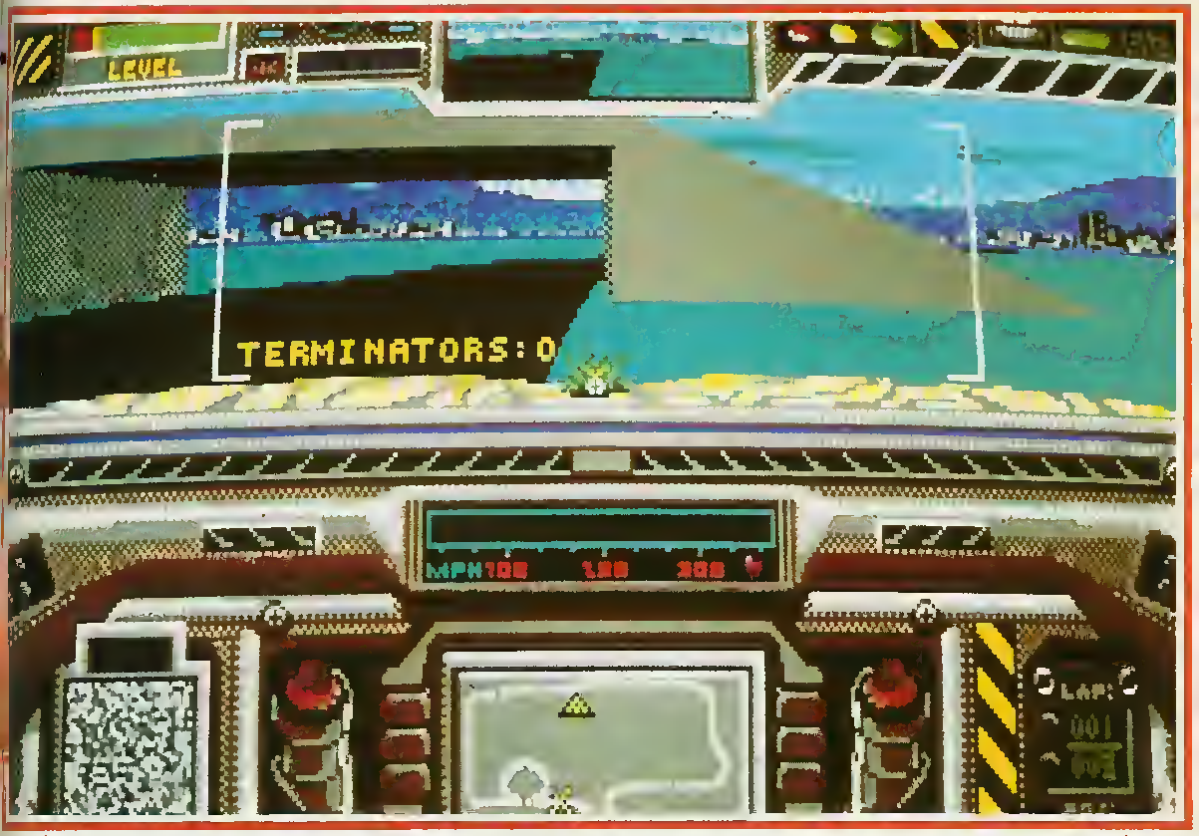
Deathtrack, c'est Mad Max en 3D, Car Wars pour ceux qui connaissent l'excellent jeu de plateau. Le but du jeu, dans chaque course, est d'éliminer un maximum d'adversaires, que ce soit en les poussant hors de la route, en crevant leurs pneus, en larguant des mines sous leur châssis, ou encore en leur tirant dessus à l'aide de rayons à particules, lasers, missiles et mitrailleuses. Autant dire que Deathtrack n'est pas un jeu de tout repos, car si vous pouvez accomplir ceci, vos adversaires peuvent le faire, aussi bien entre eux, que contre vous! Accessoirement, il est conseillé de rester sur la route, qui tourne parfois violemment, afin de pouvoir toujours rouler à pleine vitesse. Au fur et à mesure que votre voiture prend des dégâts, ses performances sont de moins en moins bonnes, jusqu'à être un vrai veau lorsque tout sera en panne ou cassé!

Heureusement, vous avez la possibilité d'aller dans les stands pour réparer, refaire le plein d'essence et de munitions, voire pour s'équiper avec de nouvelles armes. Vous devez essayer d'arriver en tête de chaque course, si possible en ayant tué le maximum d'adversaires. Meilleure est votre position, meilleure sera la récompense, et l'argent est plus qu'important dans Deathtrack, puisqu'il vous permet de vous équiper et de réparer les degâts! De temps à autre, on vous donnera une mission, consistant à éliminer un adversaire précis, ce qui vous rapportera une grosse prime, si vous y réussissez!

Mais rentrons plus dans les détails. Vous avez le choix entre trois voitures, chacune ayant des qualités et des défauts. Une fois votre voiture achetée, vous pouvez aller au garage, où il sera possible d'acheter divers équipements, comme des moteurs, freins, transmissions, pneus, ailerons, armure. Chaque équipement existe en plusieurs modèles plus ou moins puissants, et plus ou moins chers. C'est également ici que vous pourrez venir réparer vos pièces défectueuses, entre deux courses. Une fois ceci fait, vient le moment important de la visite de l'armurerie. C'est à ce moment-là qu'il va vous falloir décider des armes que vous désirez, et de leur type, chaque arme ayant trois niveaux d'efficacité, plus ou moins chers.

Les Caltrops sont des rangées de clous qui endommagent les pneus, les freins, la transmission et le moteur! Les lasers, eux, sont assez puissants, mais vous n'avez le droit qu'à un nombre de tir limité par course, les batteries s'usant particulièrement vite!

La mitrailleuse est gratuite, mais pas les munitions, qu'il vous faudra acheter régulièrement. Les mines sont un



moyen efficace pour se débarrasser des poursuivants, déchiquetant les voitures qui passent dessus. Les missiles sont très pratiques, car lancés au bon moment, ils détruisent la cible désirée à coup sûr! Evidemment, les missiles sont des armes assez chères, mais l'efficacité est garantie. Les rayons à particules sont pratiques, car ils ne nécessitent pas de batterie ou de munitions, et ils sont donc toujours disponibles. Seulement, ils ne permettent pas un tir soutenu, puisqu'il faut attendre quelques secondes entre chaque tir!

Les pointes sont carrément sur votre voiture. Ses rangées de piques vous permettent de transpercer le moteur, le réservoir et l'armure des voitures dans lesquelles vous rentrez! Les terribles Terminators sont des armes fabuleuses. Ce sont des bombes placées sur des planches à roulettes équipées de moteur. Lâchez-en une, et elle part tout droit, jusqu'à ce qu'elle rencontre un concurrent, qui explosera immédiatement. Enfin, les pointes se mettent sur vos roues, et permettent de déchiqueter les pneus des adversaires qui passent un peu trop près de vous!

Durant les courses, vous obtenez une vue en 3D de l'intérieur de votre voiture, avec également une vue de ce qui se passe derrière vous, dans le rétroviseur. Un indicateur de dégâts permet de repérer rapidement les problèmes de votre voiture, tout comme la jauge du réservoir qui permet de mesurer le carburant qu'il vous reste. Diverses lumières et compteurs indiquent également le nombre de tours accomplis et restant à parcourir, les munitions pour chaque arme disponible. Rajoutez sur le tableau de bord une carte du circuit, avec les positions des divers participants, et un écran où apparaissent la tête et le nom du concurrent juste devant vous. Pour les mauvais pilotes, il existe un pilotage automatique, mais il ne remplacera jamais un pilote adroit, de même que le viseur automatique n'est pas aussi efficace qu'un tireur d'élite!

L'impression de vitesse est fabuleuse, presque aussi bonne que sur Indianapolis 500, mais ici, votre voiture décolle en haut des côtes, ce qui est impressionnant. Encore mieux, la 3D est superbement gérée, puisque vous verrez, dans votre rétroviseur, les voitures faire de même, lorsqu'elles arriveront en haut de la côte. Larguez un Caltrop sous un adversaire, et admirez la gerbe d'étincelles. Deathtrack est le meilleur jeu de course/combat, même sur un PC de base! Il demande quelque temps pour être maîtrisé, de nombreuses touches devant être utilisées pour bénéficier de toutes les options. Grandiose!

	PC
GRAPHISME	76%
ANIMATION	94%
SON	51%
INTERET	89%

Disponibilité
AM : Non prévu
PC: En vente
ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10

AVENTURE

WINDWALKER

ORIGIN env.300F 1 joueur
Système: PC (E/V/MCGA)

Les jeux d'arts martiaux sur PC commencent à devenir légion et, au niveau de la qualité, l'exceptionnel côtoie le pire. Windwalker fait partie de la seconde catégorie. Passons très vite sur le scénario d'une tristesse désolante: vous devez, après un long apprentissage de l'art de combattre, partir en quête à travers l'Orient, afin que celui-ci retrouve sa sérénité et sa grandeur d'antan. Rien que de très banal dans l'ensemble. Mais en plus, la réalisation de ce logiciel est loin d'être à la hauteur. Exceptée les pages de présentation, splendide, les graphismes sont tout juste moyens et l'animation assez saccadée. De plus, en mode déplacement, le jeu se déroule dans une minuscule fenêtre, et les personnages sont seulement représentés par leur tête. Décevant! Malgré le nombre de personnages rencontrés et l'immensité du monde à découvrir, je me suis très vite ennuyé ferme. Seul le packaging est réussi, notamment avec la présence d'un "I Ching", livre prétendant répondre aux questions tourmentant sans cesse l'individu, et d'une superbe documentation. Mais c'est tout!

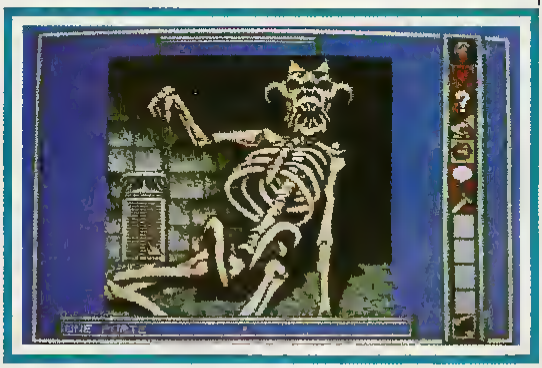
	PC
GRAPHISME	47%
ANIMATION	51%
SON	58%
INTERET	27%

Disponibilité	
AM : Février PC: En vente ST : Non prévu	PACKAGING : 8/10 DOC : 9/10

NECRON APTOR QUEST

16/32 EDITION env.200F 1 joueur
Système: ST

"Si votre ramage se rapporte à votre plumage..." vous connaissez sûrement cette tirade de Jean de La Fontaine. Eh bien, elle explique assez fidèlement ce que je pense de Necron. Premièrement, la boîte en plastique n'est pas pratique a ouvrir. Ensuite, le titre est illisible et le dessin sur la doc est très moche. Par contre les trois photos du jeu sont assez alléchantes. Le jeu, parlons-en! Façonné de manière à faire BD avec des décors et des personnages statiques. Il n'y a aucune animation, si ce n'est les épées lorsque vous combattez. Les combats: beurrrrk! Vous ne les dirigez pas, et seuls les personnages plus faibles que vous peuvent être vaincus (quelle mentalité!). Quant au scénario, c'est à croire que chez 16/32, c'est le Moyen Age, puisqu'il paraît que l'action se déroule aujourd'hui et je ne vois que des barbares. D'accord, une porte temporelle s'est ouverte, mais quand même, je ne suis pas un sauvage (et vous non plus, je pense!). Je terminerai par un conseil, afin de franchir le trou sur le passage nord, ramassez des planches à l'extérieur du château.



	ST
GRAPHISME	63%
ANIMATION	-
SON	58%
INTERET	32%

Disponibilité	
AM : Non annoncé PC: Non prévu ST : En vente	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

AVENTURE

BLOODWYCH DATA DISK: VOLUME 1

MIRRORSOFT env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Il est rare de voir une extension paraître aussi peu de temps après la sortie d'un logiciel. Cette disquette propose des nouveaux étages à explorer pour vos personnages et elle est à Bloodwych ce que Chaos Strikes Back est à Dungeon Master. Vous pouvez toujours y jouer à deux en même temps, encore que pour ce type de jeu il est assez difficile de réunir régulièrement deux personnes pendant des dizaines d'heures. En ce qui concerne le jeu, deux ou trois nouveautés ont été ajoutées, comme par exemple une nouvelle classe de magie, composée de 8 sorts particulièrement puissants, et la possibilité de recruter certaines créatures dans votre groupe, qui elles ne peuvent pas monter de niveaux et ne récupèrent pas de points de vie en dormant. Sinon pas grand chose de plus et c'est bien dommage. Il est conseillé d'avoir des personnages de niveau 14 ou plus, car au début de l'aventure, vous vous retrouvez dépossédé de tout votre matériel, et seule votre magie vous sauvera. Côté scenario c'est totalement ridicule, d'autant plus que le système des dialogues ne semble toujours pas avoir été exploité comme il le faudrait. Cette extension ressemble beaucoup trop à Chaos Strikes Back, et j'espère que les futures disquettes apporteront beaucoup plus d'améliorations que celle-ci. Décevant! Je préfère me replonger dans Chaos Strikes Back.

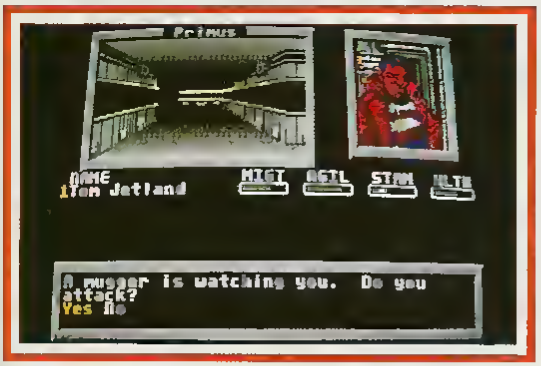
	ST
SCENARIO	51%
GRAPHISME	66%
ANIMATION	68%
SON	57%
COMMANDE	80%
NIVEAU	8
INTERET	62%

Disponibilité	
AM : Mars PC: Non annoncé ST : En vente	PACKAGING : 8/10 DOC : 8/10

MINES OF TITAN

INFOCOM env.250F 1 joueur
Système: PC

Mines Of Titan est un nouveau jeu Infocom, graphique, comme toutes leurs productions récentes. C'est un jeu d'aventure interactif de science-fiction, se déroulant sur Titan, un des satellites de Saturne. Votre but est de pouvoir accumuler assez d'argent pour quitter la planète, et vous allez devoir remplir une mission afin de vous faire assez d'argent. La mission consiste à créer un groupe d'aventuriers pour aller explorer d'anciennes mines d'hydrocarbone, où sont enfouis des secrets d'une valeur inestimables. Le jeu présente la surface de la planète dans un genre Ultima, mais les phases d'exploration des lieux se font comme dans Bard's Tale, avec une vue en 3D. Le jeu est assez bien fait, particulièrement prenant, mais ne s'adresse qu'aux fans de ce type de jeu, et aux pros de l'aventure!



	PC
SCENARIO	68%
GRAPHISME	63%
ANIMATION	65%
SON	11%
COMMANDE	70%
NIVEAU	8
INTERET	57%

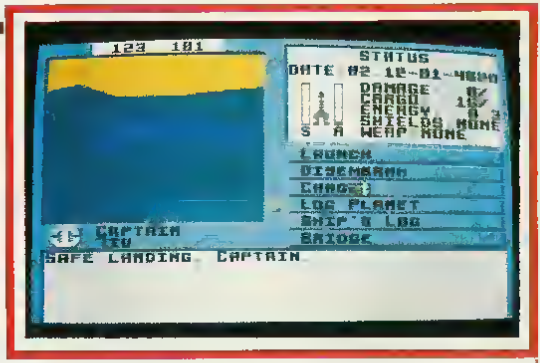
Disponibilité	
AM : Non prévu PC: En vente ST : Non prévu	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

AVENTURE

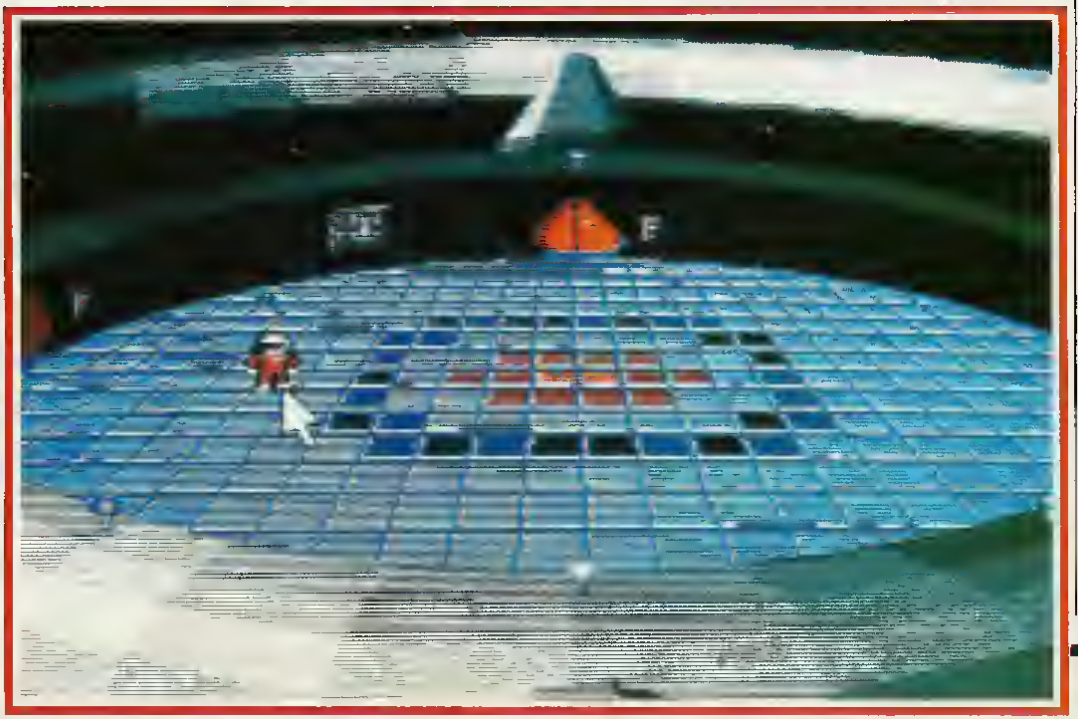
STARFLIGHT

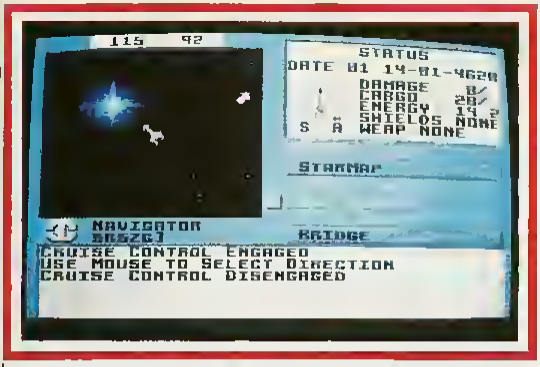
ELECTRONIC ARTS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC

Starflight est surtout nouveau sur Amiga, la version PC étant sorte il y a bien longtemps, et ayant déjà eu un succès important.
Ce jeu d'aventure interactif de science-fiction reprend, côté jeu, les Elite, Foft, Star Trek et autres softs du genre, pour ce qui est de l'exploration d'un univers inconnu.
Par contre, côté scénario, Starlight propose bien des originalités
L'histoire se déroule sur une planète nommé Arth, où les habitants vivaient encore avec une science peu avancée il y a 40 ans. Quelques années avant le début de notre histoire, des archéologues découvrent un antique réseau de galeries souterraines, qui fut un jour habité par des humains, des velox, des elowans et des thrynn, bref, par les différentes races que l'on trouve aujourd'hui sur Arth Mais les archéologues trouvèrent aussi un gigantesque vaisseau spatial, nommé Noah 2. Une vieille légende racontait qu'Arth n'était pas le berceau de la civilisation, et qu'au temps du Grand Empire terrien, un vaisseau, le Noah 2, aurait été envoyé sur Arth pour coloniser la planète. Pour la plupart, c'était un conte pour enfants, une histoire de science-fiction. Evidemment, la découverte du réseau souterrain, et surtout du vaisseau spatial, créa une polémique!
Les documents trouvés dans les ruines, montrèrent que la Terre avait un jour été au centre d'un Empire gigantesque, allié avec les races elowan, thrynn et velox Mais un jour, des ennemis d'autres races, les gazurtoids, uhleks et spemins, balayèrent rapidement les forces de l'Empire terrien. La destruction totale de la Terre ne tarda pas, mais peu avant, plusieurs vaisseaux colonisateurs furent lancés vers



diverses destinations. Le Noah 2 atterri alors sur Arth, et fut à la base de l'actuelle culture de ce monde.
En étudiant le Noah 2, les scientifiques d'Arth purent comprendre la technologie, permettant de construire des vaisseaux allant plus vite que la lumière, ce qu'ils firent rapidement Cela ne pouvait mieux tomber, car les envahisseurs spemins arrivaient à nouveau, et sans ces vaisseaux, la défaite était sûre.
Votre but est de partir d'Arth avec une équipe d'aventuriers, afin d'explorer l'univers voisin. Votre mission est de localiser des planètes colonisables, de ramener des échantillons de chacune d'elles, ainsi que des êtres vivants, de découvrir des nouvelles races, de prendre le contact avec elles, de ramener des éléments de technologie supérieure, ou encore des vestiges de civilisations disparues. Autant dire que cela vous laisse le choix entre bien des missions!
Mis à part les humains, les autres races demandent à être décrites. Les velox sont des sortes d'énormes insectes intelligents, surtout doués dans les tâches demandant de l'agilité ou de la force. Les thrynns sont des reptiles carnivores, assez gros. C'est une race d'intellectuels, ce qui en fait d'excellents diplomates. Les elowans sont des plantes de 1 à 2 mètres, capables de mouvements Enfin, les androïdes ne sont pas une race, mais sont quand même disponibles. Ils sont utiles pour la navigation et les manoeuvres.





Vous devez, en premier lieu, créer une équipe de six aventuriers, en choisissant leur nom et leur race. Après cela, nommez chaque personne à un poste bien précis, en essayant de profiter des spécialités de chacun. Avoir à la fois des elowans et des thrynns n'est pas toujours une bonne idée, ces deux races étant loin de pouvoir coexister
Côté jeu, il faudra compter sur des phases stratégiques pour les combats, des phases d'explorations pour les voyages dans l'espace où sur les planètes. Une des phases les mieux réalisées concerne les discussions avec les races extraterrestres que l'on rencontre un peu partout. Divers questions et sujets de conversations sont à la portée d'un clic souris, les extraterrestres répondant dans un jargon parfois à la limite du compréhensible. Il faudra pourtant faire attention à ce qu'ils vous diront, sans quoi vous ne comprendrez pas l'un des gros mystères de l'univers ..
Côté réalisation, Starflight n'a rien d'exceptionnel, il est même assez moyen Cependant, le jeu en lui-même étant très intéressant, voire captivant, les amateurs seront combiés. A ne pas mettre tout de même entre les mains de débutants !

	AM	PC
SCENARIO	90%	90%
GRAPHISME	78%	70%
ANIMATION	69%	68%
SON	12%	08%
COMMANDE	87%	87%
NIVEAU	B	B
INTERET	83%	83%

Disponibilité
AM : En vente
PC: En vente
ST : Mars

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10

STARFLIGHT 2

ELECTRONIC ARTS env.250F 1 joueur
Système: PC

Eh oui, sur PC, ils ont quand même un épisode d'avance! Starflight 2 reprend le même univers que le premier jeu, et y apporte quelques améliorations. Votre vaisseau peut désormais faire des bonds en hyperespace, ce qui permet tout de même d'aller beaucoup plus vite lors des déplacements.
Deux événements importants se sont passés depuis Starflight. L'endurium, carburant anciennement utilisé par tous, a été interdit, étant à la base de la création d'un phénomène aussi destructeur qu'étrange. Si la consigne est à peu près suivie de tous, il n'en est rien pour certaines races, qui l'utilisent toujours, mettant en danger des régions entières de la galaxie. Mais le plus gros problème vient une nouvelle fois de l'envahisseur: les spemins. Ces derniers viennent d'obtenir d'on ne sait où, une technologie encore plus avancée, leur permettant d'avoir de nouvelles armes encore plus destructrices, et une source illimitée d'un nouveau carburant. Le jeu commence, alors qu'ils viennent d'envoyer un ultimatum à Arth, demandant à la planète de se rendre, sans quoi ils sèmeraient la mort partout! Heureusement, les savants d'Arth ont repéré la région d'où provient cette technologie avancée. On y accède par un trou noir, et la dernière chance d'Arth est de vous envoyer, vous et votre équipage, dans cette région, afin que vous rapportiez la technologie nécessaire pour faire face aux spemins. Bonne chance!

	PC
SCENARIO	83%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	68%
SON	10%
COMMANDE	87%
NIVEAU	B
INTERET	81%

Disponibilité
AM : Non prévu
PC: En vente
ST : Non prévu

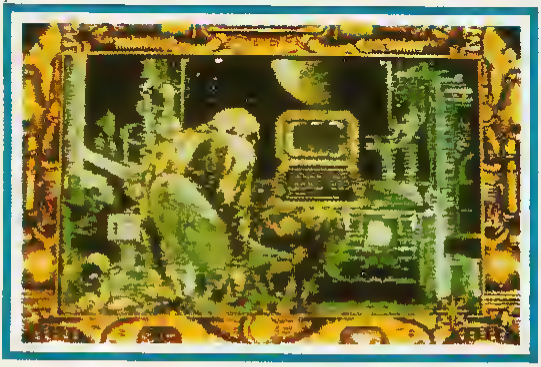
PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10

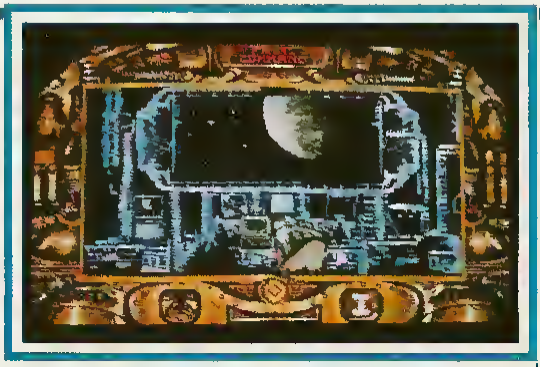
AVENTURE

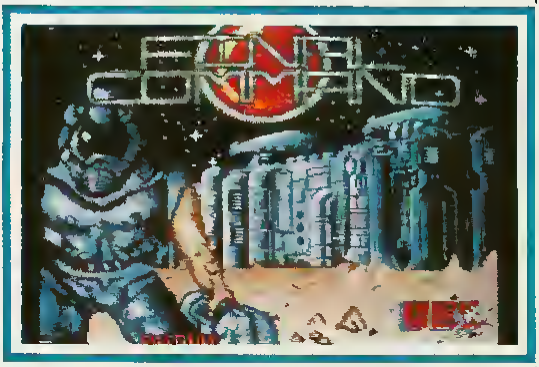
FINAL COMMAND

UBI SOFT env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Année 2171, la population humaine a colonisé de nombreuses planètes, et s'est trouvé de ce fait de nouveaux ennemis, les Horgants, une race extraterrestre belliqueuse. La planète Ipsos III est devenue un centre expérimental, où savants et chercheurs humains sont sur le point de construire un télétransporteur interplanétaire, découverte qui mettrait fin à la guerre froide. Quand soudain, plus de nouvelles de cette planète. Le vaisseau militaire Centaure, envoyé pour voir ce qui se passe, cesse lui aussi de répondre aux messages de la fédération. Dernier espoir, vous, agent YG 30, qui êtes transporté à bord du Centaure, pour mener une enquête dangereuse sur un monde mystérieux. Au début du jeu, vous disposez d'un laser, d'un casque télépathique, et d'un ordinateur personnel qui vous décrira les lieux et les objets trouvés. A bord du vaisseau spatial, il faut d'abord trouver un moyen pour se rendre sur Ipsos III, et y découvrir ce qui se passe. L'écran principal montre la pièce que vous voyez. En cliquant une fois sur certains détails des décors, vous pouvez obtenir la description de l'objet, de la machine, du bâtiment, et de la personne ainsi désignés. En cliquant à nouveau dessus, vous pouvez ramasser un objet, mettre en route un ordinateur ou abaisser une manette. Pour vous déplacer, il suffit de cliquer sur une des sorties. En bas de l'écran, deux icônes vous aideront. Le premier permet d'interroger votre ordinateur pour savoir dans quel genre de lieu vous êtes. Le deuxième vous permettra d'accéder aux objets que vous possédez et de les utiliser. L'enquête est assez difficile, et survivre n'est pas du tout évident. Les graphismes et les effets sonores sont tous les deux de très bonne qualité, vous plongeant dans une atmosphère d'angoisse, qui n'est pas sans rappeler l'ambiance d'Aliens (tout comme le scénario dans une certaine mesure). Le système de jeu est dans l'ensemble très convivial, mais de temps en temps, une malheureuse erreur de quelques pixels au moment d'un cliquage, met un terme à une aventure qui s'annonçait prometteuse. Tout au long du jeu, vous allez trouver des issues ou des panneaux fermés, et le seul moyen de les ouvrir sera d'utiliser la bonne carte d'identification, alors cherchez partout pour trouver un maximum d'objets avant de trop vous avancer. Un bon soft, qui malheureusement est trop difficile. Heureusement que l'on peut sauvegarder l'aventure à tout moment, et il faut espérer que la version finale sera épurée des quelques petits problèmes de gestion du système de jeu.



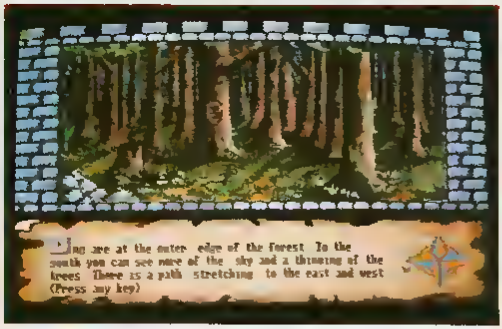




	AM	ST
SCENARIO	78%	78%
GRAPHISME	71%	71%
ANIMATION	-	-
SON	76%	72%
COMMANDE	67%	67%
NIVEAU	A	A
INTERET	78%	78%

Disponibilité
AM : Février
PC: Non prévu
ST : Février

PACKAGING : -/10
DOC : -/10



DUNGEON QUEST

GAINSTAR env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Dungeon Quest est un jeu bien étrange, reprenant le genre des jeux d'aventure texte, qui semblait quelque peu disparaître ses derniers temps. Chaque lieu est illustré d'une image assez sympathique, et de sons digitalisés stéréo, histoire de rajouter encore un peu d'ambiance.
Le jeu se passe dans un monde moyenâgeux, et vous commencez votre quête dans une forêt. Vous découvrirez rapidement un village, entièrement désert, puis un château, tout autant inhabité. Vous l'avez compris, une malédiction frappe la région, et c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de combattre le mal pour rétablir l'ordre.
Dungeon Quest se dit être un jeu original, se moquant des jeux d'aventure classiques. Je dois avouer que dans certaines pièces, les actions habituelles de ce type de jeu amènent à des phrases bien drôles... Mais d'un autre côté, si Dungeon Quest se moque d'un genre, il en fait pourtant partie, la résolution de ses énigmes demeurant particulièrement classique. Bref, la réalisation est bonne mais le scénario ne m'attire point.

	AM
SCENARIO	63%
GRAPHISME	78%
ANIMATION	-
SON	68%
COMMANDE	66%
NIVEAU	B
INTERET	65%

Disponibilité
AM : En vente
PC: Non pévu
ST : Non prévu

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

GENERATION 4 VOUS PASSIONNE

LISEZ AUSSI

ST Magazine
La vie de l'ATARI ST
et de l'Amiga en direct..
En faire un Mac ou un PC.
Les machines de demain.

MICRO *impression*
Créer soi-même
ses documents.
Maitriser sa communication.

ACTION PC
La vie des compatibles
EN DIRECT.
Tirer profit de son PC.
S'en amuser.

Comprendre et bien exploiter son AMIGA

C'est désormais chose facile grâce au livre du même nom édité par Titus et disponible chez les revendeurs. Trois cents pages dont vous pouvez apprécier la grande qualité en en lisant des extraits chaque mois dans ST MAGAZINE.

Un outil indispensable à tous ceux qui sont intéressés par l'AMIGA

EN SUISSE!
Trouver un logiciel de la boutique de Pressimage ou un ancien numéro des magazines sera bientôt possible:
MEMOIRE VIVE
1, rue du Valentin
1003 Lausanne
TEL: 021 20 89 15

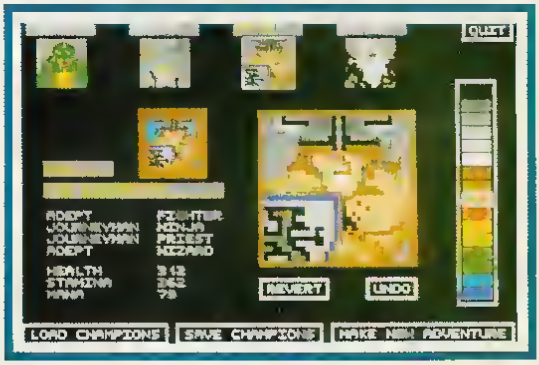
CHAOS STRIKES BACK

FTL env.250F 1 joueur
Système: ST

Chaos Strikes Back est la suite de Dungeon Master, suite que nous attendions depuis de nombreux mois. La nouvelle m'est à peine parvenue, que je me suis précipité chez mon revendeur, obtenant de justesse le dernier exemplaire de CSB. De retour chez moi, j'ai parcouru rapidement la documentation fournie avec le soft. Première surprise, il n'y avait aucune explication sur le système de jeu, et surtout sur les différents sorts: il m'a fallu reprendre mes vieilles notes parcheminées, qui m'avaient permis de finir Dungeon Master. Pour ceux qui n'ont pas joué à DM, je leur conseille de se procurer la solution, et surtout la liste des sorts (NDRL: Génération 4, numéro 9), sinon ils ne pourront pas y jouer. La seconde surprise vient du scénario, puisque le Seigneur du Chaos est de retour, vous défiant de venir l'affronter dans son nouveau château. Celui-ci est composé de quatre labyrinthes, chacun se référant plus ou moins à une classe de personnage (ninja, guerrier, prêtre et magicien), et chacun donnant accès à un morceau de Corbum, source de toute magie, et donc du pouvoir du Seigneur du Chaos. Vous pouvez reprendre votre équipe "victorieuse" de DM, à condition que tous vos personnages soient au moins "Master" dans une ou deux classes (sinon cela ne vaut pas le coup). Ne tenez pas compte des objets et armes que vous possédez, car au début du donjon, vous vous retrouvez dépouillé de toutes vos possessions. Si vous le voulez, vous pouvez former votre équipe en parcourant un hall, où reposent de nombreux héros. Ce ne sont pas les mêmes que dans DM, et vous pouvez en réssuciter quatre pour créer votre équipe.

Avant de débuter l'aventure, vous avez sur la disquette "Utilitaires", un programme, qui vous permet de changer le nom de vos aventuriers, et surtout de les redessiner pour les personnaliser un peu. Sur cette même disquette, se trouve également une aide aux joueurs, sous la forme d'un oracle. Si vous l'utilisez sur une de vos sauvegardes, vous obtiendrez des renseignements sur les monstres, pièges et astuces, sous forme de petites énigmes, très faciles à comprendre. Comme vous risquez d'être assez souvent bloqué dans le jeu, je vous conseille fortement d'utiliser cette aide qui, entre nous, est une idée géniale.

Le système de jeu est exactement le même que dans Dungeon Master, géré entièrement par la souris, même si pour les déplacements, l'utilisation du clavier est plus pratique. Vous voyez les couloirs et les salles en 3D, vos personnages se déplaçant toujours à deux de front. Il est indispensable de faire des plans précis, et ceci nécessite l'utilisation d'une boussole (à vous de la trouver). En effet, un escalier, qui est dirigé vers l'est, peut très bien aboutir dans un couloir orienté vers le sud ou l'ouest. D'autre part, certaines dalles vous téléportent, d'autres vous orientent en sens inverse, et d'autres encore vous font tourner d'un quart de tour sur vous-même, alors faites attention. Un peu partout, vous trouvez des portes et des grilles. Certaines sont ouvertes, d'autres fermées à clés (chaque serrure demande une clé



Chaos Strikes Back, il me semble avoir aperçu le Seigneur du Chaos, quelque part dans les étages supérieurs... Aussi passionnant et prenant que Dungeon Master, Chaos Strikes Back m'a fait complètement plonger dans un donjon aussi mortel que tordu.

bien particulière), d'autres encore nécessitent d'être défoncées à coups de hache, ou grâce à un sort (ouverture ou boule de feu), et d'autres, enfin, sont ouvertes grâce à un mécanisme plus ou moins complexe. Il vous faudra bien sûr éviter de nombreux pièges (surtout des trappes), mais quelquefois, il sera nécessaire de tomber dedans, pour déclencher un mécanisme ou trouver un objet. Vous rencontrerez bien sûr des monstres, le plus souvent inconnus des adeptes de DM, mais ils sont surtout en plus grand nombre (il peut vous arriver de rencontrer cinq, voire sept dragons, à un même niveau), essentiellement à cause de générateurs de monstres, qui créent sans arrêt de nouveaux ennemis.

En ce qui concerne les objets, vous retrouvez les mêmes que dans DM, plus quelques nouveautés, le tout donnant accès à de nombreuses armes, armures, et objets magiques de tous genres (anneaux, baguette de sort, potions). Il faut, bien sûr, regarder avec attention les murs, pour trouver divers boutons qui ouvrent des passages secrets. A tout moment, vous pouvez sauvegarder votre partie, et je vous conseille d'utiliser plusieurs sauvegardes. Les graphismes sont toujours aussi realistes, rendant parfaitement l'ambiance angoissante de ces couloirs interminables et malfamés.

Dès les premières secondes de l'aventure, vous vous retrouvez dans une situation difficile, entouré de monstres, dans l'obscurité et sans arme. Ne paniquez pas, et utilisez au mieux la magie. D'autre part, essayez de vous débrouiller pour que vos aventuriers progressent dans les quatre classes. Ne laissez pas toujours les deux mêmes personnages à l'avant pour combattre au corps à corps. Faites que tous vos héros utilisent les deux types de magie. Pour bien commencez le jeu, je vous conseille de vous procurer un compas, une corde, et surtout des fioles qui vous permettront de soigner vos aventuriers.

Bon, je vous laisse, et je repars dans les dédales de

	ST
SCENARIO	50%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	72%
SON	65%
COMMANDE	95%
NIVEAU	A
INTERET	96%

Disponibilité
AM : Fin février
PC: Non prévu
ST : En vente

PACKAGING : 5/10
DOC : 4/10

COLONEL'S BEQUEST

SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: PC

Un nouveau jeu de chez Sierra, c'est toujours un plaisir immense, la joie de découvrir un nouvel univers. Mais avec Colonel's Bequest, le plaisir est double, puisque Sierra donne dans un genre jusqu'alors jamais abordé dans ce type de jeu : l'énigme policière.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Laura Bow, une jeune universitaire, étudiant à l'université de la Nouvelle Orléans. La présentation explique les événements qui vont vous plonger dans cette abominable histoire. Votre amie, Lillian Prune, doit aller chez son oncle Henri au week-end prochain. Ayant peur de s'ennuyer, elle vous invite à se joindre à elle.

La demeure de l'oncle Henri se situe sur une île, au beau milieu des marécages. Le seul moyen d'y parvenir est le bateau, et c'est donc ainsi que vous arrivez, de nuit, sur l'île. Le pilote du bateau repart aussitôt après, ne vous laissant aucune chance de repartir avant son retour. L'oncle Henri se fait appeler le colonel Dijon, en souvenir du passé, où il officiait dans l'armée. Les deux héroïnes avancent alors vers la demeure, quelque peu apeurées par le lieu lugubre et le tonnerre qui gronde. Une fois dans la maison, vous êtes accompagné par Jeeves, le valet, jusqu'à la table où toute la famille est déjà réunie. S'y trouvent Ethel Prune, la mère de Lillian, Gertrude Dijon, veuve du plus jeune frère du colonel, Gloria Swansong, fille de Gertrude et nièce du colonel, Rudolph Dijon, fils de Gertrude, frère de Gloria et neveu du colonel, Clarence Sparrow, avoué du colonel, et enfin le docteur Wilbur, medecin personnel du colonel.

Le colonel arrive alors en chaise roulante, poussé par Fifi, la servante française. Le colonel explique qu'il se sent vieux et qu'il risque de mourir prochainement. Puis, il explique que sa fortune sera partagée équitablement entre toutes les personnes présentes ici, à votre exception evidement. Après quoi, il se retire. Immédiatement après, des disputes éclatent à table sur le mérite de chacun, et vous décidez de vous retirer dans votre chambre. Il est 19h30, et Lillian vous conseille d'explorer la maison et le jardin.

Le jeu commence à ce moment-là. Il est différent des autres jeux Sierra dans son déroulement. Le scénario est en fait divisé en huit actes, se déroulant tous sur l'île. Des événements arrivent à certaines heures, que vous soyez ou non présent dans la pièce où ils se déroulent. A la fin de chaque acte, une pendule résonne et vous donne l'heure. La plupart du temps, chaque fin d'acte sera marqué par un assassinat!

Vous allez enfin pouvoir diriger Laura à travers l'ensemble de la demeure. La maison comprend deux étages et un grenier, dont l'accès est limité à une seule pièce, la chambre de Fifi. Une autre porte donnant sur le grenier est constamment fermée, et trouver rapidement un moyen d'y entrer sera considérablement important pour le déroulement de l'énigme. L'un des personnage habite également à la cave.

Dehors, bien des lieux sont intéressants. Il y a un cimetière, une église, une écurie, un atelier, une maison pour enfants, un clocher, plusieurs jardins, un puits, la maison de la servante noire et j'en passe!

Rapidement, en faisant le tour des pièces de la maison, vous vous rendrez compte que nous n'êtes pas la bienvenue. A chaque fois que vous pénétrez dans une pièce, les personnes qui s'y trouvent stoppent leur conversation, vous priant de bien vouloir les laisser seules. Inutile de leur poser des questions, en tout cas pour le moment, elles ne vous répondraient pas. Les seules bribes de conversation

que vous entendez, tournent toujours autour du même sujet : l'héritage.
L'inévitable arrive rapidement, avec la découverte d'un accident. En entrant dans la chambre de Gertrude, vous découvrez une pagaille folle. La fenêtre est ouverte, et en vous penchant, vous apercevez, par terre, une silhouette. Devant la porte de la chambre, vous retrouvez un mouchoir, puis, après être descendu dehors, à l'aplomb de la fenêtre, le corps de Gertrude. Accident ou meurtre ? La réponse viendra rapidement, puisqu'en revenant quelques secondes plus tard sur le lieu, le temps d'avoir été cherché quelqu'un, le corps n'y est plus. Encore plus étrange, la chambre est en parfait état lorsque vous y remontez. Du coup, personne ne prête attention à vos élucubrations. Ne vous énervez pas, cela se passera pour chaque crime commis. Des crimes, j'en ai compté neuf lors de ma première partie, mais il pourrait y en avoir plus.
Ce qu'il y a de fou, c'est que lorsque vous êtes dans une pièce, vous voyez parfois, par la fenêtre, passer la silhouette de l'assassin (en partant du point de vue qu'il n'y en a qu'un, ce qui est loin d'être sûr !). Notez bien les personnes présentes à ce moment-là, elles ont des chances d'être innocentes. Autant dire que la nuit va être un véritable enfer pour vous, découvrant des cadavres régulièrement, et n'arrivant pas à alerter les autres. Le pire, c'est qu'en enquêtant, rien qu'un peu, vous finirez par ne plus faire confiance à personne, certains ayant un passé chargé de méfaits, d'autres cherchant à se venger.
J'ai joué 8 heures de suite à Colonel's Bequest, et je suis arrivé au bout du dernier acte. Là, j'ai découvert celui que je crois être l'assassin, mais je n'avais pas amassé assez de preuves, et j'ai cru l'histoire qu'il me racontait. Je n'ai donc pas pu le faire arrêter. Bref, j'ai perdu. Là, votre carnet de notes apparaît, et vous donne accès à bien des renseignements. Vous découvrez que le scénario est 100 fois plus complexe que ce que vous imaginiez, et vous recommencez, en espérant découvrir toujours plus de choses.
Colonel's Bequest est fabuleux. C'est, selon moi, le meilleur jeu Sierra-On-Line fait à ce jour. Des graphismes soignés, un son génial si vous disposez d'un synthé. A posséder d'urgence !

	PC
SCENARIO	96%
GRAPHISME	69%
ANIMATION	71%
SON	32%
COMMANDE	75%
NIVEAU	A
INTERET	95%

Disponibilité
AM : Mars
PC: En vente
ST : Février

PACKAGING : 9 /10

DOC : 8 /10

GEN CANCANS

200000 AMIGA 500 EN ANGLETERRE

Commodore Angleterre vient d'annoncer la vente du 200000e Amiga 500. C'est un score assez considérable, surtout si on le compare au parc français de cette machine. Il faut dire que le ST n'est pas aussi bien installé là-bas qu'en France. Mais quand même!!!

LE RETOUR DE DON BLUTH

Il semblerait que Don Bluth, le génie de l'animation à qui l'on doit Dragon's Lair et Space Ace, travaille en ce moment sur de nombreux jeux pour nos machines. Espérons seulement que la jouabilité deviendra un critère important dans ses prochaines réalisations, les deux premières étant techniquement parfaites, mais vraiment peu intéressantes à jouer.

INDUSTRY AWARDS 1989

En Angleterre, les éditeurs ont réussi à avoir une remise de prix officielle pour les meilleurs jeux de l'année.
Voici les résultats:
Programmeurs de l'année: Bullfrog, pour Populous (Electronic Arts)
Meilleur jeu original de 1989: Populous (Electronic Arts)
Meilleur éditeur: Ocean
Meilleur jeu d'aventure: Indiana Jones Aventure (Lucasfilm)
Meilleur jeu étranger: Les Voyageurs du Temps (Delphine)
Meilleure conversion 16-bits: Operation Thunderbolt (Ocean)
Meilleur programme de loisir: Incorruptibles (Ocean)
Meilleure adaptation: Batman (Ocean)

FRÉMISSEMENTS OU TENDANCE AFFIRMÉE?

Depuis quelques mois, on assiste à un léger changement de positionnement marketing de la part de certains éditeurs. L'univers des consoles semblent les intéresser. Par exemple, la société Psygnosis développerait sur la Nec (et pas sur les autres consoles). Certains ont même franchi le pas en signant pour la Sega 8-bits. En France, c'est Titus avec Fire & Forget II dans un premier temps et peut-être Wild Street par la suite. Pour le Royaume-Uni, il s'agit d'US Gold avec Indiana Jones, Gauntlet, Paperboy et un quatrième titre, et de Grandslam avec Flintstone.
Deux autres éditeurs sont actuellement en pourparlés, il s'agit de Mirrorsoft et de Virgin. Lorsqu'on leur demande d'où vient cet intérêt certain pour les consoles, le piratage revient constamment en tête des considérations. Les pirates semblent être allés trop loin.

TITUS SUR TOUS LES FRONTS

Non content de développer pour la console 8-bits de chez Sega, Titus pourrait adapter un de ses jeux sur la console 16-bits Mégadrive. On se renseigne au plus vite et on vous tient au courant des événements.

TITUS... DÉFINITIVEMENT

Le logiciel Titan de la société française Titus est le (tout) premier produit totalement fini pour le CDI. Philips et Sony s'en disputeraît les droits âprement. Titan a également été réalisé pour le FM Town, fabuleux ordinateur, en vente uniquement, pour l'instant, au Japon. Ses caractéristiques techniques font rêver: le microprocesseur est un 386 avec toutes les routines de scrolling, de rotation et de zoom d'écran câblé en hard, 32000 couleurs à l'écran, 8 voix stéréo, 890 sprites affichables à l'écran et bien sûr le CD est présent. Seul handicap, le prix trop élevé (environ 20000F) même au Japon. Mais les tout nouveaux modèles FM Town, déclinés en bas de gamme, devraient recentrer le tir et offrir des prix beaucoup plus raisonnables.

PRÉVOYANT

C'est le moins que l'on puisse dire! La console 16-bits n'est pas encore sortie en France, que Sega étudie déjà la console 32-bits prévue pour 1995. Elle devrait inclure un CD. Quant à savoir s'il s'agit d'un CD Rom ou d'un CDI, aucune idée. En tout cas, sachez qu'au niveau des possibilités, ce devrait être beaucoup mieux que la machine d'arcade Winning Run et beaucoup plus rapide. Rendez-vous compte, tout ça dans son salon! Mais où s'arrêteront-ils?

COMMODORE SUR LA BRECHE...

A la présentation de leur console, du nom de code Commodore 65, il y a environ cinq mois, l'enthousiasme de la presse américaine envers Commodore avait été plutôt modéré, pour ne pas dire nul. A la suite de ça, la société aurait pris peur, et aurait tout chamboulé pour développé au pas de charge le nouvel Amiga. Cette nouvelle bête se positionne sur le marché des consoles et possède bien des atouts, jugez donc! La carte mère est celle d'un Amiga 500 avec un méga de mémoire chip, à laquelle un lecteur CD à été rajouté. Précisons que ce lecteur peut lire les CD audio. Le look est d'ailleurs celui d'un CD audio de salon. Cette machine est livrée sans clavier ni lecteur de disquettes, et sans écran, mais possède, sur la face arrière, toutes les prises d'un classique Amiga, plus une, spécialement dédiée à l'adjonction d'un clavier. La date de sortie est prévue aux Etas-Unis pour l'été 90 et le prix annoncé est de 800 à 1000 $ (entre 4500 et 6000F). Je vous laisse imaginer la qualité des jeux qui pourrait voir le jour. Enfin des jeux entièrement en mode Ham, en effet la mémoire ne serait plus un obstacle. Certains éditeurs seraient intéresser, et pas des moindres, puisque l'on parle de Psygnosis. Encore une fois, le piratage serait très difficile à pratiquer, voire impossible.

Avis aux amateurs du ballon rond.

Le mercredi 7 mars prochain, Titus organise avec la participation de la FNAC, Commodore France et DVLM (Drevet vend la mèche) une grande compétition de football... sur micro. En fait, il s'agit d'un grand tournoi de Kick Off rassemblant 32 participants, tirés au sort, et offrant de nombreux lots. Le premier d'entre eux étant un Amiga 500, honnête non? Cette manifestation se tiendra en lieu et place de la FNAC des Halles. Absolument toutes les modalités de participation sont précisées dans la page concours présente dans ce numéro de Génération 4. Le grand instigateur de ce projet, Daniel EDERHY de chez Titus, nous a demandé de préciser, qu'il n'a jamais été, qu'il n'était pas (mais alors pas du tout, du tout!), et qu'il n'était nullement prévu qu'il soit un jour attaché de presse, mais bien responsable de la communication. Voilà qui change tout! Désormais nous le verrons arriver dans nos salles de rédaction avec un oeil nouveau.

OFFRE N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.

65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port

LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

50 cm de long x 15 cm de haut: 10 ff l'unité
17cm de long x 12cm de haut: 1,50 ff l'unité

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE N°2

☆ LE PACK D'ENFER ☆

❒ N°1 ❒ N°2 ❒ N°3 ❒ N°4 ❒ N°5 ❒ N°6
❒ N°7 ❒ N°8 ❒ N°9 ❒ N°10 ❒ N°11 ❒ N°12
❒ N°13 ❒ N°14 ❒ N°15 ❒ N°16 ❒ N°17 ❒ N°18
❒ N°19 ❒ N°20 ❒ N°21 ❒ N°22 ❒ N°23 ❒ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer,la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

OFFRE N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°.

reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).

le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps"

65 ff l'unité (port compris). SUPER !!

3 MANETTES EN UNE SEULE

OFFRE N°4

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 Ff +15ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.

Super Nouveau Chouette Facile

C'est possible...

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-shirts		80 165	
Grand autocollant ❒		10	
Petit autocollant ❒		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 ❒/ CD ❒		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
TOTAL GÉNÉRAL			

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous.
Petit ❒ x... Moyen ❒ x... Grand ❒ x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....
Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

PETITES ANNONCES

ATARI

A vendre Atari 520 STF (encore garantie six mois) + moniteur couleur + nombreux logiciels originaux. Prix: 4500F. Tel: 43.88.19.25 après 20h.

Recherche vendeurs et techniciens de maintenance. Matériels Atari et/ou Amiga. Téléphoner au 43.57.48.20.

Sentimentaux s'abstenir! Achète 1500F 520 STF + 20 disks Berna 15 passage du gémc 75012 Paris

Vends originaux sur ST: African Raiders, Barbarian I et II, Led Storm, Spy vs Spy. Championship Wrestling. World Games, Winter Games. Winter Olympiade, Super Cycles. Bobo 50F Contacter Arnaud au 42.94 13 11 après 19h

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. N'hésitez plus "Crez votre propre jeu en 6 mois". Méthode simple et efficace. Demandez moi une doc au 42.83 50 16 le W-E Cédric Javault, 38 av Galilee, 94100 St Maur

Vends originaux pour Atari ST 150F le jeu ou le tout pour 1000F Les Voyageurs du Temps, Falcon, Battletech, Avanced Art Studio, Fott. Heros of the Lance, Millennium 2 2, Jeanne D'arc, Laser Studio Tanglewood, Stellar Cruisade, L'arche du Capitaine Blood. Elite Ecrire à Mesaris Marc 2chemin des deux portes 13500 Martigues

Vends 1040 ST(oct 85). 3000F Digit vidéo 1000F Digit audio 300F 5 25 80 p sans alimentation 800F Originaux -50% Paris Eric au 43 64 71 65

Vends originaux pour Atari ST Iron Lord, Hard Drivin', Rock n' Roll, Explora II, Galaxy Force, Robocop. Operation Wolf de 80 Frs à 120 Frs Pour copies de sauvegarde, vends un Hard-Copieur 450 Frs. Daniel au 20 56 37.79

Vends 1040 + SM 124 4000F Originaux "rédacteur", "Becker text" Sons synthe studio M 1, V 50, DX 7, S. 11 FD, TX 802, D 5, 10, 20, 110, TX 81Z, DX 11, DW 8000, K1, K5, MATRIX 6, 1000, D 50, YS 100, 200, B 200, MT 32, JUNO 1, 2, CZ Casio, DS 8 Tél. (16) 61 55 17 11

Vends Atari 520 STF DF + Freeboot + joystick + 70 jeux et utilitaires + revues et livres Prix 2500F. Tel 44 58 11 34 (Chantilly)

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. Methode simple et efficace. "Créez votre propre jeu en moins de 6 mois" Cédric Javault. 38 av Galilee 94 100 St Maur Tél le week-end 42.83 50 16.

Vends imprimante laser Atari SLM 804 cause double emploi état neuf. Prix 6000F Tel: 20 06 53 12

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + joystick + logiciels Etat partait 5000F à débattre. Tel. 66 39 29 47 30 130 Pont St Esprit

Vends prgs Atari ST originaux (Voyageurs du temps, Drakkhen, Stunt Car, ...) Tél 87 88 00 69 après 18h

Vends originaux pour ST 10F pièce. Tiger Road, Batman (the caped crusader), Stargoose, Fernandez Must Die Demander JB au 66.32.08 98.
Vends Atari 520 STF + logiciels + souris 1900F à débattre Tél. 68 60 06 97 Demander Emmanuel

Vends originaux ST: Xénon, Masque +, Test Drive, Marble Madness + nbreux autres de 50 a 100F Tél: 45 80 41.09. Demander Gocry Valance

Le catalogue IFA de logiciels du domaine public pour Atari ST et compatibles PC est disponible gratuitement Demandez le à IFA, 59 680 Cerfontaine ou sur notre serveur minitel au 27 65 58.11

Recherche extension mémoire 512 Ko pour Atari 520 STF Tél 28 27.55.94 après 19h Demander Jérôme

Vends originaux, achète ou échange sur Amiga 500 et Atari ST originaux entre 60 et 100F Mi Manzoni Alain, 35 rue de Larrey 21 000 Dijon Tél 80 43 22 76

Vends Atari 520 STF + Moniteur 1425 SC + 120 jeux + GFA + 2 joysticks + une souris + des revues 4000F. Tél: 20 46 36 62

Vends jeux ST avec boite et docs Galaxy Force (120F), Ringside (100F), Altered Beast (120F), Forgotten World (100F), Thunder Blade (80F), Dragon Ninja (100F), Targhan (120F), Chambers of Chaolin (150F) ou le tout pour 650F. Deamnder Benjamin au 47 47 19 07

Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 novembre 89 (sous garantie) + softs + 40 disks vierges + joysticks: 5800F (valeur 7000F) Tél à Frédéric au 48 43 17 37

Vends 520 STF + lecteur externe + logiciels + multiface + joystick + souris (excellent état). Le tout pour 4000F à débattre. Patrick Blanc, Buffet de la gare 73 100 Aix les Bains. Tél: 79 35 06 65.

Vends pour Atari logiciels originaux Sherman (140F), Budget et analyse (100F). Elite (50F), Comptes (50F), Atacompte (50F), Gestfam (50F). Sub Battle (50F) Tél 88 69 44 97

Vends Atari STE encore sous garantie acheté en octobre 89 + nombreux originaux: 3500F Demander Eric au 39 91 28.55 apres 20h

Atari ST, vends Hard Copieur très performant, cables, mémoires tous formats et freeboots Tél 21.20 59.23 demander Sébastien

LE TEST ULTIME POUR LE JOUEUR SUBLIME

SUPER CARS™

Disponible sur
Atari ST &
CPM Amiga

Lancez-vous à travers 27 étapes d'horreur sur la route nationale, vous engageant à chaque kilomètre dans un combat motorisé.

Mais auparavant visitez le magasin pour choisir votre voiture. Ensuite arrêtez-vous au garage pour l'équiper avec les extras de votre choix – missiles avant ou arrière, blindage latéral, direction assistée, moteur turbo et frein antidérapant. Mais vous devez faire un choix, votre budget est limité.

Puis prenez la route et préparez-vous au combat, en utilisant votre talent, votre détermination et votre pouvoir d'endurance pour atteindre le défi final de Supercar.

Ecrans tirés des version Amiga.

GREMLIN

Vends jeux sur Atari ST 1040. Double Dragon (60F). Test Drive (60F), Tiger road (80F), Forgotten Worlds (80F) Demander Julien au 43.79.98.88.

Vends Atari 520 STF lecteur double face + moniteur couleur le tout en excellent état, très peu servi. Valeur. 5000F vendu 3700F avec 3 joysticks neuf et environ 30 jeux et éducatifs originaux. Tél: (1) 46.22.15.51.

AMIGA

Recherche vendeurs et techniciens de maintenance. Matériels Atari et/ou Amiga. Téléphoner au 43.57.48.20.

Club Amiga de démos de jeux, domaine public + journal/Disk + demo hybris 2. Envoyez 3 disks (1=frais de port) ou écrire pour doc à DISKMAG, 61 route de Valbonne, 06 130 Grasse.
Vends originaux sur Amiga: Foft, Kick Off 150F ou échange contre compilation. Tél: 21.81.00.23 après 19h. Demander Olivier.

Vends originaux pour Amiga: Hard Drivin', Meurtres à Venise, defender of the Crown, Mercenary, Gunship, Test Drive (100F l'unité ou le tout à 500F). Appeler Yann au 43.98.24.69 après 20h30.

Vends Amiga 500 (1 méga) + écran 1084 S + lecteur Disk + joystick + souris + nombreux logiciels. Janvier 89 (factures). Prix: 6800F. Tél: 78.36.27.52.

Vends Amiga 500 + extension memoire A501 + deuxième drive + joysticks + doc + nombreux originaux + gadgets Tél: (16) 40.76.78.47.

Urgent! Vends Disque dur A590 pour Amiga (20 Mo) octobre 89: 4000Frs. Stéphane au 64.97.94.27. Excellent état!

Vends originaux: Blood Money, Forgotten World: 100F pièce, Deluxe Paint II: 200F, Boite pour 40 disks 3"5, **Génération 4** (n° 1 à 18) + 2 reliures: 200F. Mauger Philippe, impassedu Coteau 76 470 Le Treport.

TY Sport Football Club (Amiga) cherche joueurs sérieux pour compétition. Tél: 44.40.05.19.

Les collections Fish (1-260), Amicus, Tbag et des mégademos, jeux, slides-schow, musiques, utilitaires (ray-tracing) du domaine public sont disponibles. Recevez notre catalogue gratuit de plus de 400 disks du domaine public en joignant une enveloppe timbrée à cette adresse: FD, BP 18, 59115 Leers.

IBM et Compatibles

Vends originaux pour IBM PC et compatibles: Indy G.A (Int: 100%, 200F), Budokan (Int: 94%, 200F), Great Courts (Int. 92%, 180F). Tél. Laurent au 53.71.51.52 (Week-end) ou écrire. L. Lefebvre 22 rue Rocques, 47000 Agen.

DIVERS

Vends console SEGA + 6 jeux (Afterburner, Hang On, Kenseiden, Wonder Boy, Outrun, zillion II) + 1 manette (speedking) le tout 1200F (valeur: 2200F. Demander Philippe au 46.64.51.78.

Sons synthés studio. V50, M1, M1 R. D50, DX7, S, II FD. D5, 10, 20, 110, K1, K5, DW8000, TX81Z, DX11, ESQ1, SQ80, MATRIX6, YS100, YS200. B200, DX21, 27. 100 JUNO1, 2 MKS50, CZ CASIO. Disk Atari, K7, FD. Tél:(16) 61.55.17.11.

Achète TV couleur 20-25 cm Pal-Secam + CPC 6128 ou Atari 520 STF. Raphael Berna.(1) 43.72.64.64 (répondeur).

Vends disquettes vierges. 3.5 SF 5F, DF 6F sans marques 5.25 DF 2F (100 minimum) Tél (1) 48.49.86.41.

Réalise joystick au formes originales. Pour ne plus avoir le même "joy" que son copain! Contact Edouard Gonçalves, 23 rue de la mouillelongue, 71 200 le creusot. Tél. 85.55.54.62.

Vends console Nec + 4 jeux et originaux sur Amiga (Hard Drivin...). Tél: 50.45.80.17 de 18h à 20h.

Affaire en or!!! Vends moniteur SC 1224 (couleur) & SM 125 (monochrome) Téléphonez vite (vite!) au (16) 96.23.21.70 (Province. Demander Stan.

Vends imprimante Thomson PR 90612 neuve 1000F Moniteur Thomson couleur 500F. Tél: 25.79.91.88.

Vends Amstrad CPC 6128 neuf TBE peu servi + 21 jeux + périphérique + doc + cables. Prix. 3100F. Tél. 32.41.21.40.

Developpeurs travaillant avec Infogrames et Ubi Soft recherche 1 graphiste sur Atari ou Amiga (en 320 x 200, 16 couleurs) au style réaliste et futuriste. Emploi immédiat. Renseignements. Fabrice Delauré, 19 rue du XI Novembre, 33150 Cenon. Tél: 56.86.36.91.

G4

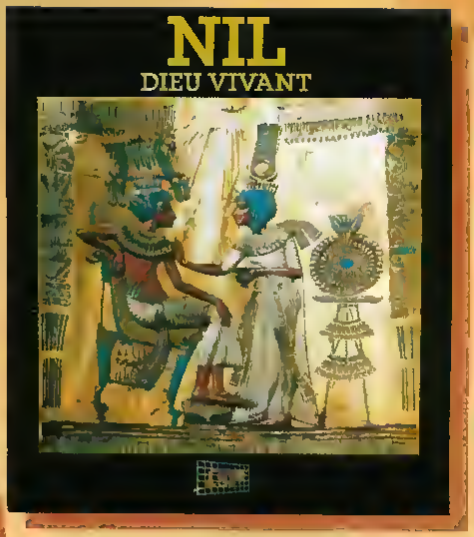
PETITES ANNONCES

Ci-joint un chèque ou CCP de 50 francs (ou de 25 francs pour les abonnés) à l'ordre de Presselmage.

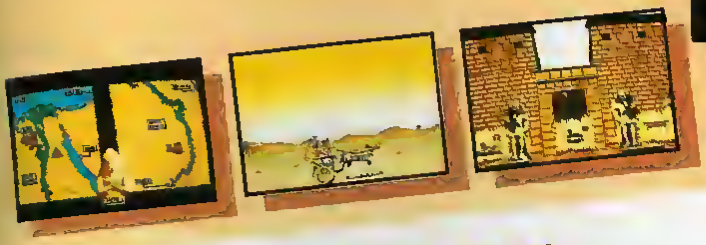
ATTENTION:
NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ECHANGE DE SOFTS PIRATES. FAITES PASSER!

NIL
DIEU VIVANT

AMIGA
ATARI ST
PC & COMPATIBLES



Le Roi d'Egypte n'est plus. OSIRIS, souverain des morts, le conduit vers son tombeau, la grande Pyramide. SETH, roi du désert, puissant Dieu du mal, pousse les grands royaumes à éliminer les héritiers du Pharaon défunt. Vous incarnez un jeune prince qui se dissimule parmi le peuple. Aidé des dieux, vous décidez de vous hisser socialement, et de démontrer votre capacité à reprendre votre bien, le trône du Pharaon.



KHALAAN

La province de KHALAAN est partagée entre quatre puissants Califes. Une grande rivalité existe entre eux, car tous désirent imposer leur autorité. Mais un vieux sage révèle une prophétie annonçant l'arrivée d'un envahisseur. Seul, le Calife qui réussira à écarter cette menace, pourra prétendre au titre de Grand Calife.
Vous êtes un de ces Califes et vous décidez d'affronter mille et un périples pour repousser l'envahisseur. Grâce au déploiement stratégique et tactique de vos armées, à vos dons de négociateur et à votre talent de fin diplomate, vous deviendrez peut-être Grand Calife de KHALAAN.

AMIGA
ATARI ST
PC & COMPATIBLES

CHIP

Tel : (1) 45 09 19 99

F29 RETALIATOR

Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.

ocean

ATARI & AMIGA

ZAC LE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF LE GRASSE
TEL: (1) 4335 6675